GUÍA MENSUAL DEL CÓMIC

dos volumen

10 NOVIEMBRE 2000 325 PTAS

ROBOTS JAPONESES
EDDIE CAMPBELL
LITTLE LIT

BLACKSAD

9 771575 159004 000010

UNDER COMIC

jali

igor mortis

ya viene, se acerca...

volumen dos #10

Traemos a esta página una de las hermosas imágenes creadas por Florenci Clavé y reproducidas en el homenaje que El Boletín le ha dedicado. De la presentación de esta publicación ya dimos referencia en el número anterior, pero no podíamos ahora dejar de reseñar el sencillo pero hermoso momento que se produjo en esta reunión de amigos y amantes de la historieta y de aquel que creó con talento sin límites un que los lectores de hoy deberían conocer. La reivindicación, el estudio y la conservación de las obras y autores del pasado debería contar con algun apoyo institucional y academico serio. Mucho está tardando en consolidarse alguna de las iniciativas de creación de un centro de documentación o biblioteca del cómic de las que se ha oido hablar últimamente. Solo un organismo de este tipo defenderá el medio, la industria y a quienes la integraron e integran del peligro del olvido o el desprecio.

Por otro lado, resulta curioso pensar que este es el último número de la revista que publicamos en este milenio. Con este número de Volumen Dos cerramos una etapa de la aventura emprendida el año pasado de crear un organo informativo para el mundo del cómic en castellano.

En el mes de Enero no habra edición de Volumen Tres, pero este será un mes de preparación de lo que será, en Febrero, el lanzamiento de un nuevo y mas ambicioso formato para una guía del mundo del cómic en castellano en papel impreso que tendrá, como ya anunciamos meses atrás, su versión electrónica.

Como véis, el cierre de una etapa da comienzo a otra!

sumario

6 **BLACKSAD** interrogamos al autor del lanzamiento revelación su compinche se nos escapó

38 **EDDIE CAMPBELL** from hell concluye y nosotros sentamos en el banquillo a uno de sus autores

42 **LITTLE LIT** ignacio armada pone al descubierto las maquinaciones de spiegelman

44 **ROBOTS JAPONESES** breixo harguindey demuestra que se puede poner sesudo hablando de manga

4 los diez, cielo e infierno, etc. 11 noticias españa-usa-europa-japón

21 el centinela tiene un soplo para ti 48 trailers: kevin smith vuelve a new jersey

VOLUMEN DOS nº 9 – Guía mensual del cómic. Diciembre de 2000
Es una publicación de UNDER CÓMIC
EDICIÓN Y DIRECCIÓN: Christian Osuna. COORDINACIÓN: Hazael González. MAQUETACIÓN: Tomi y Golpho. COLABORADORES: Miguel A. Alejo, Calo, Ángel Carralero, Cristóbal Colte, Sergio Córdoba, Borja Crespo, J. Edén, Annabel Espada, Miguel Gallardo, Chema García, Oscar Gual, Breixo Harguindey, George Kaplan, J. F. León, Adrián López, Joel Mercé, Rafael Morey, Antonio Núñez, Álvaro Pons, Henrique Torreiro. PORTADA: Díaz Canales y Guarnido.

© de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

IMPRIME: Forum Calidad
DEPÓSITO LEGAL: M-12.109-1999
ISSN: 1575-1597

UNDER CÓMIC: c/ Augusto Figueroa 17 1° izda. 28004 Madrid (España). Tel. 91 521 10 57. Correo-e: editorial@undercomic.com

los 10 de volumen #2

BLACKSAD
Ha llegado la serie. El género negro y el *funny animals* se unen para el desembarco paneuropeo de dos autores revelación españoles.

EL ULTIMO DIA EN VIETNAM
El maestro Will Eisner nos ofrece su personal visión de la guerra, involucrando al lector en sus experiencias bélicas personales.

CREATIVA
Los recién llegados 17x24 pisan fuerte, y nada mejor para demostrarlo que su creación más arriesgada: sesenta páginas de la mejor historieta hispana.

RASPA KIDS CLUB
Álex Fito sigue deleitando a propios y extraños con un producto tan especial como inclasificable. ¿Recomendado para lectores adultos?

ADIOS, CHUNKY RICE Con sólo veinticinco años, el norteamericano Craig Thompson despliega su dominio del medio para ofrecernos un amargo y devastador tratado sobre la pérdida y la soledad.

MISTER BLUEBERRY
Reedición de Norma del primer álbum con guión de Jean Giraud. Imprescindible para cualquier buen lector de cómic de cualquier tipo.

NICK FURIA: ESCORPIO
Jim Steranko nos demuestra que hay muchas maneras de hacer un tebeo de superhéroes, y que la suya desde luego es de las mejores.

BEBOP Producto difícil de lectura difícil, pero en conjunto, tal vez una de las apuestas más arriesgadas de la Colección Mercat. Los que se atrevan no quedarán defraudados.

PELLIZCOS
La Cúpula nos descubre a otro autor de manga erótico que va a convertirse en un clásico por derecho propio en muy poco tiempo...

MYTH MAKER
Una lujosa reunión de autores de élite que rinden sus pinceles ante el maestro y guía de la espada y brujería, Robert E. Howard.

EL CIELO...

Para los responsables de EL BOLETÍN que, asistidos por LUIS CONDE, rinden un necesario homenaje a FLORENCI CLAVÉ, dedicándole un especial de su publicación. Este tipo de iniciativas devuelven el respeto y la consideración a los autores injustamente desconocidos por los lectores de hoy. Nuestra ignorancia es menor ahora.

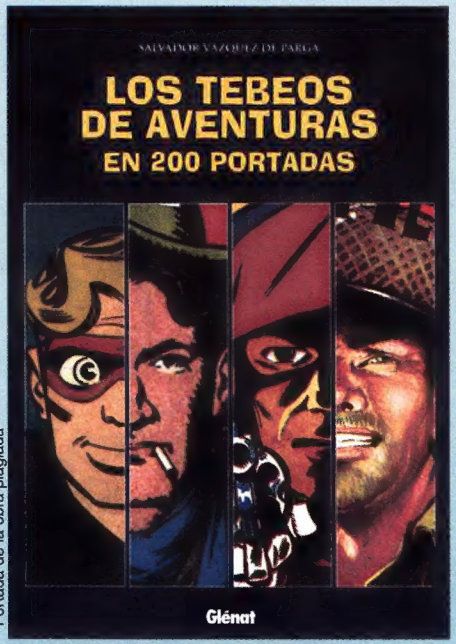
¿Por qué la industria editorial desprecia la campaña navideña como forma de incrementar las ventas anuales? ¿por qué las librerías se inundan de *merchandising* sin que apenas se produzcan lanzamientos editoriales en esta época? ¿ no es un tebeo el mejor regalo? ¿ ya no hay cómic en las cartas a los Reyes?...

EL INFIERNO...

MOMENTOS 'GLORIOSOS'

El mundo del cómic no es muy diferente del "mundo exterior". Incluso podemos aspirar a disfrutar de nuestros propios "escándalos editoriales". La última noticia que nos llega es la de la estupefacción que Salvador Vázquez de Parga ha sentido cuando se disponía a disfrutar de una de las últimas novedades en materia de textos de estudio sobre la historieta aparecidas en nuestras librerías. En las páginas de "Del tebeo al cómic", un voluminoso tomo de repaso histórico sobre el noveno arte firmado por Javier Conde y publicado por Ed. Libsa, Vázquez de Parga ha encontrado hasta 68 párrafos extraídos literalmente de su obra "Los tebeos de aventuras en 200 portadas" editado bajo el sello Glénat en mayo de 1999. Lo que más ha sorprendido ha sido que la obra supuestamente plagiada hace gala de un estilo personal y específico para un trabajo de estudio sobre las portadas en la historia del cómic, algo poco trasladable a otro tipo de texto histórico más general, cuestión esta que no ha parecido importar al autor de la obra puesta en entredicho.

Vamos! igualito que la famosa presentadora de televisión...



Portada de la obra plagiada

LENGUAS DESATADAS

"¿Por qué los lectores creen que la gente que estamos metidos en los tebeos nos llevamos a matar?
Según deja caer algún participante de este foro, por lo visto aquí no nos alegramos de que existan iniciativas como 17x24, o BURZ; o que LA CÚPULA, DUDE, UNDER CóMIC, NORMA o LA FACTORÍA editen tales o cuales tebeos. Y a raíz de eso, imaginan tremendas teorías conspiratorias donde una cúpula en la sombra maneja los hilos, se mueve bajo sobornos, débito de favores, comisiones y ninguneo a aquellos que molestan. [...] Bien, eso ocurriría si esto de los tebeos fuese un negocio que diese mucho, mucho dinero, y se moviesen cifras de muchos, muchos ceros. Desengañémonos, amigos. Este es un negocio pequeño, y la mayoría de los que estamos en él nos alegramos de que entre uno nuevo en el patio. De los primeros mensajes de felicitación por el "parto" de SULACO que recibí, están los editores de la competencia. Todos sabemos lo que son los negocios, y todos nos peleamos por esas mil pesetas que hay en vuestro bolsillo. Pero también sabemos que este es un campo de negocios muy, muy pequeñito, y que todos los esfuerzos por que este campo se expanda, bueno será. La mayoría sabemos que siendo cuatro gatos, y además peleados, el mundillo del tebeo se nos muere entre las manos."

(EL TORRES, plantando cara a la polémica surgida en torno a la aparición de su nueva editorial SULACO en CÓMIC A GRITOS, el foro de opinión de www.dreamers.com)

FLOR DE UN DÍA

EN EL 2001...

ANTOLOGÍA 1997-2000

...NO TE PIERDAS
EL MEJOR COMIC EMERGENTE DE FIN DE MILENIO

JUAN DÍAZ CANALES

EL CÓMIC COMO ARTE

-Volumen Dos: ¿Cómo empezaste tú en el campo del guión? ¿Te lo planteaste en serio desde el principio, o te lo tomaste más bien como un hobby?

-Juan Díaz Canales: El comienzo está totalmente vinculado a Blacksad. Fue lo primero que yo tuve intención de hacer a nivel profesional: de hecho, elaboré una historia corta de doce páginas que luego le enseñé a Juanjo, y a él le gustó tanto el proyecto que a partir de ahí quiso desarrollarlo más, y así se ha convertido en lo que es ahora. Digamos que desde el principio fue Blacksad, con la suerte de que este primer proyecto ha sido también la primera cosa publicada, ha resultado ser un acierto al cien por cien, me imagino que es una carambola que no se debe dar mucho...

-V2: ¿Cómo conociste a Guarnido? ¿Erais amigos antes, u os conocisteis a partir de este proyecto?

-JDC: No, nos conocimos porque empezamos a trabajar los dos a la vez en dibujos animados, en una empresa madrileña llamada Lápiz Azul, allá por el año 90 o 91. Él vino de Granada, yo ya estaba aquí en Madrid, y trabajamos juntos en un equipo de layout. El ya traía experiencia como dibujante, había hecho trabajos para Forum, estaba en relación con el mundillo: tuvo una trayectoria corta, pero aún así había dejado tras de sí una legión de fans que aún le recuerdan, concretamente por sus portadas y posters centrales de cosas como Clásicos Marvel, o la reedición de la Patrulla X de Neal Adams, donde las portadas eran de Carlos Pacheco y los posters interiores de Juanjo. Incluso intentó dar el salto a América, pero no pudo ser, ellos se lo han perdido (risas). Yo simplemente era un dibujante y un aficionado al cómic desde siempre, y a raíz de que naciera nuestra amistad y de ver nuestras aficiones comunes, la cosa fue adelante. Luego le enseñé el prototipo de Blacksad, que le interesó muchísimo, y a partir de ahí la cosa se volvió más seria.

-V2: Los dos sois animadores, tú aquí y él en París...

-JDC: Exacto, él trabaja en un estudio Disney. Su carrera en el dibujo animado ha sido ascendente, meteórica: fue a París haciendo layouts y ahora es animador, yo en cambio me quedé en Madrid, y junto con otros compañeros montamos nuestra propia empresa. Yo estoy a un nivel intermedio, mientras que él está en la élite (risas).

-V2: ¿Por qué entonces, estando tan familiarizados con la animación, decidisteis llevar la idea al terreno del cómic? ¿No os planteasteis hacerlo de otro modo?

-JDC: No (rotundamente), nunca. Para empezar, el cómic es un trabajo de autor, o en este caso de autores, por lo menos en el cómic europeo, no como el cómic de Estados Unidos, que es más parecido a la producción

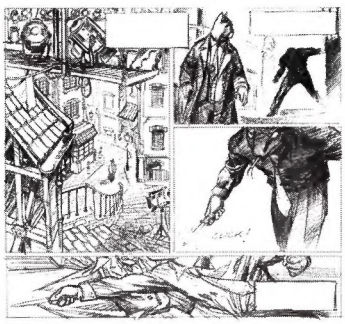
Después de arrasar en Francia el pasado noviembre, nos llega ahora de la mano de Norma Editorial el álbum Blacksad, obra del dibujante Juanjo Guarnido y del (por primera vez) guionista Juan Díaz Canales, con el que tuvimos el inmenso placer de conversar en el estudio de animación en el que trabaja. Dibujante de profesión, este joven madrileño nacido en 1972 construye una historia sin fisuras de principio a fin, que en conjunto con el increíble trabajo de Guarnido, forman uno de los comics más bellos de los últimos tiempos.

por Hazael González

en cadena, en el que muchas personas lo llevan a cabo sin tener mucho contacto entre sí, o no necesariamente... El cómic europeo como puede ser Blacksad es un claro trabajo de autor, y la animación tiene otros aspectos positivos, como ser un trabajo en equipo, que también es muy gratificante, pero nunca estás trabajando en un proyecto tuyo, y sobre todo el control creativo es prácticamente nulo. No tiene nada que ver. Y luego está la historia de que los dos siempre hemos sido unos locos de los tebeos, y seguimos siéndolo (risas). La animación es un trabajo muy gratificante, es un medio bastante virgen y está muy por explorar, pero al ser tan industrial es muy difícil hacer proyectos personales, aunque como formación para dibujantes y guionistas es perfecta. Hoy por hoy es muy difícil vivir del cómic, tal vez en Francia, y ni siquiera... En el mundo de la animación existe el mito de que se puede vivir de ello, y los que viven son una élite, Loisel, Moebius... pero incluso esos profesionales están muy a caballo respecto a otros medios.

-V2: ¿Qué os impulsó a hacer serie negra, y por qué con animales antropomorfizados?

-JDC: Pues porque Juanjo tiene un gran conocimiento no sólo de anatomía, sino también de dibujo de animales, a él le encanta dibujar eso. Aun así, la idea de hacer los personajes con animales es mía, pero, más que el aspecto Disney que la gente le atribuye, me interesaba el aspecto de las fábulas antiguas. A los dos nos gustó muchísimo la idea desde el principio, para poder jugar con ellos y caer en el tópico a propósito: un perro es un policía, un gato es ágil, la rata es traidora... poder manejar personajes que con la apariencia física ya están dando una cantidad grande de información nos parecía muy interesante y muy seductor, entroncando con lo que decía de las fábulas antiguas, el león como el rey de la selva y todo eso... Y la vuelta de tuerca es hacerlo además con el género negro: por lo que he leído en algunas críticas, hay gente a la que esto le ha gustado muchísimo y hay gente a la que no le ha gustado nada, ya que la gran crítica que le hacen al tebeo es que es demasiado clásico, demasiado estereotipado. A los dos nos interesaba mucho por la misma razón que usar animales: cuando tú ves a un tipo con gabardina ya sabes cómo va a reaccionar, porque vas a ver una sucesión de personajes que con una frase o simplemente con su apariencia ya te están diciendo lo que son, y a mí me interesa mucho ese juego. En un medio tan condensado como es el cómic, tener tanto terreno ganado es algo muy interesante, y es verdad que en ese sentido no sorprende mucho. Quizá sorprende porque a nadie le ha dado por jugar tan descaradamente con



eso, y también porque el género negro está muy "pervertido", no en el mal sentido: ha evolucionado, y Blacksad es un retroceso a los primeros años, eso es algo que funciona bien, es algo comparable a lo que han hecho en cine con películas como L.A. Confidential, una revisitación al género negro más clásico. Al haber pasado tanto tiempo parece nuevo, pero no lo es.

-V2: El guión es un *tour de force* entre mantener un pulso narrativo negro coherente (clásico, como tu dices), pero al mismo tiempo huyendo de tópicos y de lastres, resultando al final una narración muy limpia y sin fisuras. ¿Cómo se consigue mantener un equilibrio tan difícil?

-JDC: Yo creo que el secreto es no dejarte llevar por lo que es el género en sí mismo. Es decir, lo primero tiene que ser la historia, lo que te tiene que condicionar es la historia que tienes en la cabeza, no lo que la adorna: lo que ha dado el género son los ambientes, los personajes, pero incluso un mismo Philip Marlowe interpretado por diferentes actores va a ser siempre diferente, no será lo mismo Humphrey Bogart que Paul Newman interpretando a Lew Harper, siendo el mismo estereotipo... Si lo que tienes claro desde un principio es que la historia funcione a todos los niveles, si está bien distribuida, si no te dejas cabos sueltos (que es muy importante cuando estás haciendo una historia policíaca), lo que hará el género será arroparlo, enriquecerlo, pero esa historia contada en otro ambiente funcionará igual. Blacksad tiene una ambientación de los años cincuenta muy bien cuidada: el trabajo de Juanjo ha sido fantástico en ese sentido, se ha documentado muchísimo, ha visto películas, se ha comprado libros para retratar hasta las cosas más tontas... ¿Condiciona la historia? No, pero la enriquece muchísimo. Lo de los clichés y los géneros es un poco lo mismo, si no tiene una buena estructura debajo el producto se queda vacío, así que el equilibrio consiste en tener clara la historia.

-V2: ¿Las influencias son más bien literarias o cinéfilas? Porque Blacksad podría adaptarse muy fácilmente al cine...

-JDC: Es que al ser de género negro la frontera no está nada clara... Es como el cómic y el cine, la frontera está poco delimitada porque son géneros que han nacido a la vez, y además tiene una relación recíproca: el mismo Raymond Chandler hacía adaptaciones de sus propias obras al cine, también Graham Greene, entonces yo no sé hasta qué punto... es una cosa que se mezcla mucho, el cine y la literatura, entonces no sabría decirlo... Es un compendio de todo: he leído bastante género negro, creo que la literatura es más rica porque es más sugerente, pero es que el cine tiene la potencia de las imágenes, cuando estamos hablando de un medio como el cómic también influye... Me imagino que la influencia cinematográfica ha sido más por la parte de Juanjo, mientras que la literaria ha sido de mi parte...

-V2: El personaje es precisamente heredero de todos esos personajes clásicos. ¿Cómo haces para sujetarlo y que no se te escape hacia terrenos más estancados?

-JDC: De momento ha sido sencillo porque es una única historia, me da más miedo cuando la serie siga adelante (risas). Al ser la historia autoconclusiva el control ha sido bastante férreo, al haberlo desarrollado en bastantes años (porque llevamos ya cinco o seis años con esto), todo está muy pulido, muy agarrado. ¿Qué pasará cuando el ritmo de producción de la serie aumente? Es verdad que corremos riesgos. Algo que a mí me preocupa es hasta qué punto te influyen los personajes de las cosas que te están entrando en ese momento, estoy pensando en los libros de James Elroy, que son los que yo he leído últimamente, después de ver L.A. Confidential. Son cosas que te pueden impactar de modo muy directo, y volverse demasiado

reconocibles. Pero algo muy bueno es que siempre va a haber un equilibrio con Juanjo, en ese sentido siempre vas a tener una persona de fuera (y a la vez de dentro) que te va a dar el contrapunto necesario, es ahí donde la tarea del equipo funciona muy bien, lo mismo a la inversa, supongo (risas).

-V2: En Francia se han tirado 30.000 ejemplares, eso no está mal, para empezar...

-JDC: Sí, luego se han tirado 3000 aquí, 5000 en Alemania, y 2000 en edición flamenca, y creo que están en proyecto una versión italiana y otra portuguesa... Realmente se nos ha escapado de las manos, en el buen sentido (risas)... Y ya ha ganado un premio, en el Festival de L'Avenir, y la intención de Dargaud es presentarla a cuatro categorías en Angoulème, la apuesta es bastante fuerte... está funcionando muy bien, creo que nos espera mucho trabajo (risas).

-V2: ¿Cómo os afecta este éxito desmesurado? ¿No os asusta un poco todo esto?

-JDC: La verdad es que te condiciona mucho, pone el listón muy alto, no ya a nivel artístico, sino también al nivel de la respuesta de público. Sales de la nada, como en mi caso particular, y ya tienes a una legión de gente que está esperando tu siguiente movimiento. Eso te halaga mucho, pero a la vez te da una sensación de inmovilidad... Cuando te dicen que van a tirar treinta mil ejemplares, te asustas, piensas ¿a donde vamos?, y si ves que tiene continuidad, que empieza a ganar premios, que todo va hacia adelante... De momento la serie sigue abierta, tenemos una obligación "moral" con los editores y el público, es una serie, y el contrato es continuo. De hecho, ya hemos empezado con el segundo: es importante no quedarse estancado cuando ya lo has echado a andar...

-V2: ¿Y a ti te han ofrecido otros proyectos, piensas desarrollar tu carrera de guionista?

-JDC: De momento no, dedicarse a la animación exige mucho tiempo, aunque no lo descarto: es muy agradable trabajar como guionista, pero lo que yo quiero hacer es un cómic con dibujos propios, tal vez trabaje en paralelo a la continuación de Blacksad, también para el mercado francés.■

Cien años de tebeos en España.

Antonio Martín

Apuntes para una Historia de los Tebeos

Glénat

Miguel Ángel Atejo, Annabel Espada, Rafael González, Joel Mercé, Alfons Moliné, Rafael Morey

el noticiero

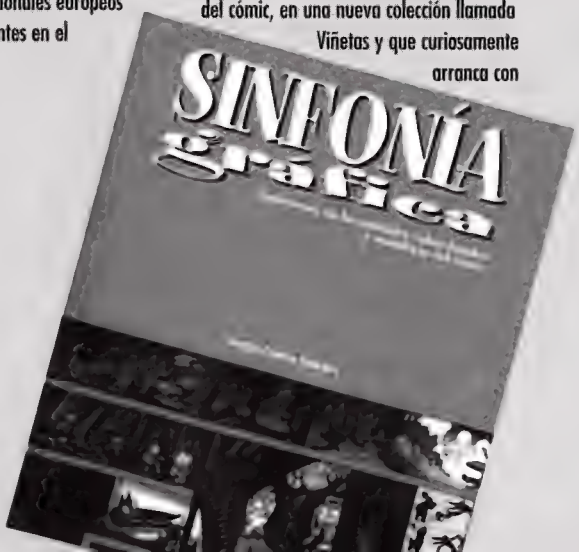
DICIEMBRE

NORMA SE MUEVE

Norma suma y sigue con su producción de revistas audaces y siempre bienvenidas: tras la consolidación de la magnífica Dibus, imprescindible para los que deseen aprender cómo se hace un cómic de manera sencilla y divertida, se le une ahora Píxel, centrada en el mundo de la animación y todo lo que ello implica (televisión, cine, videojuegos...). El número 1 incluye un extenso e interesantísimo reportaje sobre Dinosaurio (el último film Disney que ahora está en nuestras pantallas), series como South Park o Rocky y Bullwinkle, o un detallado repaso al verano. Cuesta 995 ptas. E incluye un cd-rom de regalo con más de una hora de vídeo e imágenes de la Princesa Mononoke, La Sirenita II, o el nuevo proyecto de animación (del cual es responsable la propia compañía Norma) de Tom, el dinosaurio amarillo y bonachón creado por Daniel Torres que cobrará vida en forma de dibujo animado en una serie cuyos primeros 26 episodios (de media hora de duración cada uno y con un presupuesto superior a los 1.500 millones de pesetas) empezarán a producirse dentro del primer semestre del año próximo, para ser presentados al mercado internacional en la primavera del 2002. La presentación de la serie en el Forum CARTOON, celebrado en la isla de Gotland (Suecia) el pasado mes de septiembre fue muy aplaudida por los profesionales europeos presentes en el certamen. La alta calidad demostrada en la realización ha sido la que ha hecho posible que se hayan unido al proyecto firmas de prestigio internacional: en la reunión celebrada en Berlín el pasado día 7 la UER, Cromosoma y Norma Editorial han firmado un documento con el que se abre un período de negociaciones para definir el nivel de participación de cada coproductor. Y es que a partir de ahora ya no es simplemente Norma Cómics, sino que además se han creado Norma Cine y Norma Galería, ampliando los horizontes considerablemente. Si queréis comprobar por vuestra cuenta hasta qué punto han cambiado las cosas (para mejor), no tenéis más que acercaros al nuevo local de la editorial, que sigue estando en el Paseo de Sant Joan 7-9 de Barcelona...

NOVEDADES GLÉNAT

La editorial Glénat saca al mercado una nueva serie de libros centrados en el mundo del cómic, en una nueva colección llamada Viñetas y que curiosamente arranca con



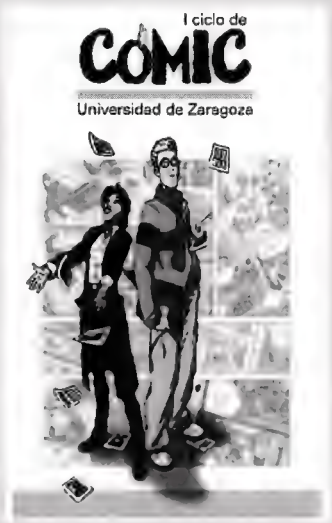
el número 2, la tesis doctoral de Sergio García titulada Sinfonía Gráfica, centrada en todo lo referente a la técnica de elaboración de los cómics. El número 1, que no tardará en salir, será el estupendo Apuntes Para una Historia de los Tebeos, de Antonio Martín, previsto inicialmente para este mes de diciembre.

I CICLO DE CÓMIC UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

En la semana del 20 al 25 de noviembre se ha celebrado en la universidad de Zaragoza un completo ciclo sobre cómic, con distintas actividades y ciclos, desde un taller de cómic y una fiesta de disfraces hasta un extensisimo ciclo de cine (tocando todo tipo de géneros y gustos) y exposiciones dedicadas a Luis Royo y a Ramón Bachs, el cual estuvo en el evento junto a profesionales de la talla de Chus Saiz y Fernando Blanco. También hubo gente del mundo editorial como Jaime Rodríguez o Juan Carlos Gómez, saldándose con un gran éxito. Más información en www.unizar.es/santa_isabel/

PRESENTACIONES

El pasado día 21 se presentó en el Espai Mallorca de Barcelona la revista Creativa, la más que interesante iniciativa ya comentada en el número anterior de la nueva editorial balear 17x24. Estuvieron en la presentación,



JORNADAS EN ANDALUCÍA

Este mes de noviembre ha sido completo en cuanto a jornadas de Cómic se refiere por Andalucía. Primero, las III Jornadas de Almería, organizadas por la Asociación D´Tebeos que dirige Diego Cara. Entre el 3 al 11, concentrándose más los actos en los fines de semana, hubo diversas exposiciones, charlas y presentaciones. A destacar las presentaciones de una reedición de el Capitán Tronado del polifacético Paco Nájera (que además fue el autor estrella), del remozado Mundos de papel, Tebeolandia, el segundo número del trepidante Invasores en la escalera de Iván Sarnago y Manuel Vidal que publica Amaniaco; y finalmente, una estupenda cómic novela gráfica de Santiago Girón, De perros y Jabalíes que publica la Asociación Diablo de El Ejido (Almería), un cómic que le ha llevado más de dos años de realización.

Después llegó Sevilla, organizado por la Asociación Juvenil Veleta (por su sección de Sevilla), con el 1º Encuentro de la Historieta de dicha ciudad. En la Casa de la Provincia sevillana hubo varias exposiciones, entre ellas, a destacar la realizada a Manel Fontdevilla y a la revista Nosotros somos los Muertos y las numerosas presentaciones y conferencias. Invitados muchos: Enrique S. Abuli, Kevin Taylor, Pere Joan, J.Johnson, Joan Navarro, Max, Manel Fontdevila y Cels Piñol. Algo escaso de público, quizás debido a la falta de publicidad y de información, pero muy interesantes. En estas jornadas se ha confirmado que a principios de marzo se realizará el Salón de Cómic de Granada. Los tres catálogos editados, para pillárselos.

Para finalizar, Jaén, que en sus 1º Jornadas consiguió aglutinar a aficionados de prácticamente todas las provincias andaluzas. Entre el Palacio de Cultura y la Real Sociedad Económica de Amigos del País se repartieron los actos y las distintas exposiciones. Aunque finalmente no acudieron el director de cine Juanma Bajo Ulloa y Pablo Velarde, no ensombrecieron las jornadas, con unos brillantes José Antonio Ortega y Manuel Barrero en sus conferencias y con las presentaciones de Miguel Fernández (Mortadelo y Filemón: Cuatro décadas de Historietas) y Santiago Girón. Por cierto, muy buenas las exposiciones de 100 años de cómic y Cine y cómic coordinadas por Félix del Campo y Jose Antonio Ortega respectivamente. A éste último, parece que con motivo del próximo Salón de Granada, se le va a reeditar su libro sobre El Capitán Trueno.

Las próximas serán en Málaga entre el 8 y el 10 de diciembre con unas jornadas de rol y cómic. Aquí estarán presentes las principales editoriales de rol. Partidas (incluso nocturnas), presentaciones, demostraciones, stands de venta y charlas será lo que te podrás encontrar. Por cierto, estará presente Sulaco, la nueva editorial de cómic que ha nacido en esta capital. **Miguel Ángel Alejo**

además del coordinador y alma mater del proyecto Joan Miquel Morey, autores de la talla de Abulí o Alex Fito. La revista Creativa, con una tirada de 3.000 ejemplares en castellano y 1.000 más en catalán, se define como un producto que ofrece "relatos breves de historieta dirigidos al lector adulto, amante de la lectura, de las buenas historias, sin encasillarlas en determinados géneros o soportes". Encontramos en este primer número a Abulí+Oswald, Paco Díaz, Alex Fito, Guillermo March, Max, Tomeu Morey, Pau y Bartolomé Seguí.

RADIO

El nuevo programa Radio Show Nitro, que se puede escuchar todos los miércoles de 20:30 a 21:00 en Onda Cero/Radio Salud Cataluña (89.1 de la FM) desde el pasado 15 de noviembre, arrasó en su inauguración en lo que a público y crítica se refiere. Desvelaron entre otras cosas la exclusiva de Jaime Rodríguez acerca de la publicación de Nausicaä por parte de Planeta (tras ocho años de rumores y esperas, y después de que el archiconocido manga ya haya visto la luz en Francia), o la declaración por parte de Cels Piñyol de que su enemistad era con la persona de Antonio Martín, y no con Forum, dejando bien claro que ya no quiere hablar más del asunto. Y como colofón, la noticia de que Nitro va a ser presentado en directo en varios locales de la geografía española. Permaneced atentos a su página web: www.nitroshow.com.
Y la gente de "Más Allá de la Viñeta" sigue al pie del cañón: además de reincorporarse Francisco Pérez Navarro a las tertulias sobre comics del programa, el pasado 18 de noviembre entrevistaron en directo a Alejandro Martínez Viturtia, editor de la línea Marvel de Planeta-DeAgostini, que respondió a todas las preguntas de los radioyentes. (www.comradio.com/directe.ram). ■

Maitena

Maitena, argentina autora de la serie Mujeres Alteradas que publica El País Semanal y que acaban de ser recopiladas en un segundo volumen, estuvo en la fnac el pasado día 13 de noviembre presentando dicho libro e inaugurando además una exposición de su obra, compuesta por plafones y detallados originales acompañados de esbozos preliminares. En su charla habló de todas las diferencias y similitudes entre hombres y mujeres que pueblan su universo no muy alejado de la vida cotidiana de cualquier lugar, y destacó que su humor sincero y natural molestaba de tanto en cuanto a los paladares más finos por ser precisamente demasiado natural, y escarbar en la intimidad de un modo muy explícito. Ella misma nos recordó que sus historietas ya habían visto la luz en nuestro país en la segunda temporada de la revista Makoki, una interesante obra cuya temática en aquel momento era erótica, con esquemas que a fin de cuentas no estaban tan alejados de los actuales, aunque sí eran algo más radicales, algo lógico en la publicación y la época. Y es que Maitena lleva trabajando desde los años 70, y sólo se ha hecho famosa con sus Mujeres Alteradas. La vida te da sorpresas...

Morrison

UNA NUEVA REVOLUCION-X

Tan sólo un año después de la revolución en los títulos mutantes, ya están atados todos los cabos que conducirán a una segunda reestructuración prevista para mayo del 2001. Grant Morrison, nuevo guionista de Uncanny X-Men, contará con la ayuda de Joe Casey en el otro título de los Hombres-X. Ambos afrontarán el reto de renovar y convertir los títulos mutantes en algo más accesible para el gran público. El anterior guionista de X-Men, Chris Claremont, pasará a encargarse de una serie de mutantes sobre la que tendrá el control absoluto y a la cual dará un tono distinto a lo que hemos visto ahora en las colecciones-X. El dibujante español Salvador Larroca será el encargado de ilustrar los guiones de Claremont.

Se estrenará también en mayo una nueva colección guionizada por Judd Winick (Green Lantern), titulada Exiles, en la cual se recuperará a personajes de las distintas realidades alternativas del universo mutante: la Era del Apocalipsis, Tierra-X, Días del Futuro Pasado o Mutante-X. La añorada Destello será la protagonista principal de esta serie. Están previstas también distintas series limitadas dedicadas a personajes mutantes de primera fila: Rondador Nocturno, Tormenta, Ángel, Cíclope y Pícara serán los primeros en disfrutar de ellas.

Para acabar con las novedades, tenemos también confirmados dos cambios de dibujante: José Pereira Lucas (Inhumanos) será el nuevo ilustrador de X-Force, mientras que Georges Jeanty (Bishop) se encargará de Deadpool.

Pero no todo son buenas noticias, ya que la llegada de nuevas series coincide con algunos cierres. Entre diciembre y abril se cancelarán Bishop, Gámbito, Generación-X, Hidden Years, Mutante-X y X-Man. Los personajes que aparecían en estas series encontrarán acomodo en las que aún sobreviven a la quema.

Mutantes

CAMBIO DE GUARDIA EN THE AUTHORITY

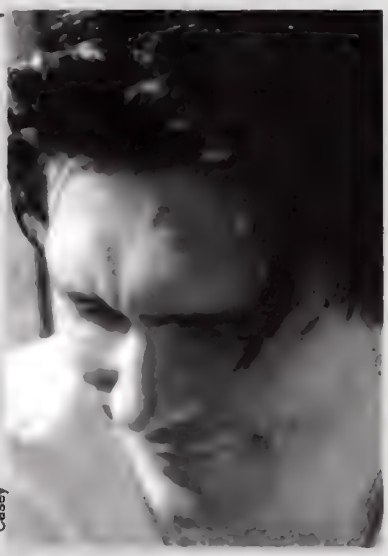
A pesar de que los propios autores se han encargado de desmentirlo en más de una ocasión, es oficial ya que Mark Millar y Frank Quitely dejarán THE AUTHORITY en el número 25. El actual equipo sigue así los pasos de los creadores de la serie, Warren Ellis y Bryan Hitch, que abandonaron la serie después del primer año para dar paso a otros autores. Para el relevo suenan fuerte dos nombres: el del guionista Brian Azzarello (100 Balas) y el del dibujante Steve Dillon (Predicador). En cuanto a los planes futuros de Mark Millar, a los ya conocidos encargos en Punisher y Ultimate X-Men se une un proyecto para Wildstorm que vendría a ser la versión de Kingdom

The Authority

Come de la editorial.

MONARCHY, LOS RESTOS DE STORMWATCH

Doselle Young, guionista de MONARCHY, nos aclara unas cuantas cosas sobre al serie, que pretende que sea el puente entre PLANETARY y THE AUTHORITY y el resto de Wildstorm. Para empezar, nos habla de sus miembros: de STORMWATCH quedan Jackson King y Christine Trelane, además de una nueva versión de UNION, un antiguo personaje de la etapa Image de Wildstorm. A estos se unen los nuevos miembros Profesor Q y John Farmer, creados para la ocasión. Otros miembros de Stormwatch irán apareciendo de vez en cuando, como Flint, aunque la chica que aparece de fondo en la portada del nº1 no es ella, que, como dice Young, no es la única chica de color del Universo Wildstorm. Young también aclara que la serie no se basará tanto en las batallas como en



Casey

Silent Bob-Kevin Smith

los personajes, lo cual no significa que no vaya a haber acción. De hecho, parece haber algo que conecta todo lo que va mal en el Universo Wildstorm, y los chicos de MONARCHY van a averiguar lo que es.

KEVIN SMITH PARA RATO

El director de cine y guionista ocasional Kevin Smith parece que le ha encontrado el gusto a

Greenarrow

GREEN ARROW y alargará su estancia en la colección más de lo que tenía previsto en principio. Aunque Smith siempre había mantenido que tras los primeros doce números dejaría la serie en manos de otro guionista, la cosa le está gustando y podría quedarse incluso durante otro año completo. Veremos si se mantiene en sus trece cuando empiece a rodar la nueva película que está preparando... Y sobre la posibilidad de volver a encargarse de DAREDEVIL, Smith cree que no es necesario ya que el título está en buenas manos aunque no descarta escribir una novela gráfica sobre el personaje dibujada por el mismísimo boss de Marvel, Joe Quesada.

EL TREPAMUROS RECUPERA UNA SERIE

El nuevo editor de los títulos de Spider-Man, Axel Alonzo, ha afirmado que a principios del año que viene se creará un tercer título inscrito en la continuidad normal del Trepamuros. Siguiendo la nueva política de los títulos arácnidos y que ya se usa en las series de Superman o Batman de DC, la futura serie se centrará en un aspecto específico de la figura del trepamuros. Si en Amazing el protagonista será el superhéroe y en Peter Parker el hombre bajo la máscara, en el nuevo título veremos como afecta el trepamuros a su entorno y a los personajes que en él se mueven. En cuanto al equipo creativo se ha dicho que será rotativo para fomentar la variedad de cada arco argumental y que algunos de los elegidos sorprenderán a los fans. Parece tratarse de dar una nueva oportunidad para el concepto que fracasó en Webspinners.

BattleChasers

ARAÑAS ON-LINE

Siguiendo con el Trepamuros, es de destacar el éxito que ha cosechado la nueva serie Ultimate Spider-Man. El primer número está completamente agotado y no está prevista ninguna reedición hasta el mes de febrero, fecha en que dicho cómic aparecerá en el magazine Ultimate Marvel en una versión ligeramente distinta a la ya publicada. Vista la gran expectación y la imposibilidad de conseguir una copia, Marvel ha considerado oportuno ofrecer una versión serializada del cómic en formato Flash a través de su propia web. El primer número de la serie puede leerse ya completo en la dirección http://www.marvel.com/ultimate. Si la iniciativa tiene aceptación, Marvel promete continuar ofreciendo algunos de sus cómics en este formato.

Spiderman

BATTLECHASERS SE MUEVE (POR FIN)

Escasamente unas semanas después de saberse que el número 7 de la polémica serie de Joe Madureira saldría por fin a la calle el 29 de noviembre, el dibujante anuncia que a partir de su número 9, BATTLE CHASERS dejará Cliffhanger/Wildstorm (y, por consiguiente DC) y pasará a publicarse bajo el sello de Image central. Madureira compara este cambio de editorial con el joven que abandona su hogar cuando cree estar preparado para vivir por su cuenta, diciendo que en Wildstorm ha aprendido mucho y ahora quiere ponerlo en práctica en Image, que para él es lo más parecido a autopublicarse el cómic. El polémico autor anuncia que piensa sacar seis números de BATTLE CHASERS al año, además de otros proyectos especiales con otras editoriales y personajes.

POLEMICA CON LA GRAN CIUDAD

La nueva serie limitada de Steve Englehart, FANTASTIC FOUR'S BIG TOWN, ha sido motivo de polémica a lo largo de todo el mes. Al parecer, un miembro del staff de Marvel decidió introducir cambios de diálogos y de orden en determinadas páginas en el primer número de la serie limitada cuando éste estaba a punto de imprimirse. Estos cambios, según Marvel, estaban destinados a hacer entendible el cómic ya que algunas de las situaciones no estaban bien resueltas. Quesada comentaba que probablemente estos fallos se debían al hecho de haber tenido que reducir la serie de seis a cuatro números, con lo que algunos acontecimientos quedaban confusos y apretados. Según Englehart, sin embargo, lo que se hizo es cambiar por completo el sentido que él quiso darle a la historia hasta el punto que ya no se sentía identificado con la serie. Para intentar desfacer un poco el entuerto, Marvel ha publicado el guión original de Englehart en su web por lo que puede verlo y comparar todo el que así lo desee.

Bigtown

MÁS DE LO QUE TUS OJOS VEN

Aprovechando que en los USA están de nuevo de moda las series y juguetes de hace quince años, las editoriales empiezan a moverse para conseguir las licencias de publicación

Monarch

sobre estos personajes. Una de las más exitosas en su momento, la de los TRANSFORMERS, podría tener una nueva oportunidad de la mano de los Dreamwave Studios de Pat Lee (sello integrado en Image). Lee se ha confesado fan de estos personajes y, visto que Marvel ha perdido las licencias, podría intentar hacerse con los derechos para lanzar una nueva serie. Si la cosa acaba poniéndose en marcha, no habría que descartar que volvieran también series como los GI Joe o los Thundercats.

UN PASEO POR EL LADO OSCURO

El guionista Robert Weinberg (Cable) prepara un nuevo título mensual para Marvel titulado

Transformers

DARKSIDE. En esta nueva serie, Weinberg vuelve a sus raíces en el mundo del terror para traernos una historia sobrenatural alejada de los planteamientos habituales de la Casa de las Ideas. En DARKSIDE, los protagonistas son los seres llamados "los Otros": monstruos que viven en las sombras del mundo normal y a los que los seres humanos temen. La detective Sydney Taine es uno de los pocos humanos en los que estos Otros confían y es también el personaje sobre el que gira la trama. Taine y su ayudante se encargarán de investigar los crímenes y conspiraciones que tienen lugar en el "lado oscuro". La serie tiene una fecha de lanzamiento prevista para verano del 2001 y parece ser la avanzadilla de la línea de cómics no-superheroicos que prepara Marvel. Weinberg ha anunciado también que la serie limitada de terror que preparaba, CITADEL OF NIGHT, se retrasará un año y no aparecerá hasta el mes de octubre del 2001.

ORIGINALES ROBADOS

El pasado 20 de noviembre alguien sustrajo de la sede de Marvel Comics en Estados Unidos una buena colección de páginas originales realizadas por nombres tan importantes como Steve Ditko, Steve Rude, Simon Bisley, John Byrne, Gary Frank, o Bruce Timm entre otros. El caso está en manos de la policía, y desde Marvel han pedido a los fans que estén atentos a las ventas ilegales por internet. Ojo al parche...■

TINTÍN EN EL PAÍS DE LOS "FUMETTI"

Tal como comentábamos el mes pasado, la adquisición hace unos meses de Casterman por parte del grupo francés Flammarion (que también se hizo con Ed. Audie y su revista Fluide Glacial) causó gran revuelo, como también el hecho de que la editorial de Tintín acaba de pasar de manos francesas a manos italianas, ya que ha sido comprada a su vez por el grupo Rizzoli. Esperemos que este cambio de propietarios no afecte al ambicioso programa de Casterman, que preveía nada menos que una veintena de nuevas colecciones para lanzar en los próximos meses. Pese a todo ello, Tintín sigue dando que hablar: Casterman ha reimprimido la edición original de 1950 de Tintín en el país del Oro Negro, que había sido parcialmente redibujada en 1971, suprimiendo toda alusión a la ocupación de Palestina por las tropas británicas (curiosamente, en España, Editorial Juventud fue manteniendo la versión primitiva hasta bien entrados los 80); además de volver a lanzar el cofrecito que contiene las versiones en facsímil y en miniatura de los nueve primeros álbumes en blanco y negro. Por si fuera poco, la revista de reportajes geográficos Geo le ha dedicado, en su edición francesa, un número especial fuera de serie. ¿Será también publicado por la edición española de esa misma revista?

LE NOUVEAU ASTÉRIX EST ARRIVÉ

Ya ha sido noticia en la prensa de nuestro país el lanzamiento del nuevo álbum de Astérix el próximo 15 de marzo, cuyo título no ha sido desvelado aún, pero cuya acción, que transcurrirá dentro de la aldea gala, tratará de temas aún inéditos en la saga, tales como el celibato de Astérix y Obélix, y los conflictos generacionales.
Previsiblemente, la nueva aventura reavivará la polémica sobre si Uderzo debería haber abandonado la serie tras la muerte de su guionista Goscinny o no... En cualquier caso, un nuevo Astérix, qué duda cabe, siempre ayuda a reavivar el mercado

de la historieta, y hace que nuestro medio vuelva a cobrar importancia en los medios de comunicación. El nuevo álbum coincidirá con el 40º aniversario del lanzamiento del primer título, Astérix el Galo, que tuvo entonces un primer tiraje de 6000 ejemplares: hoy día, el galo irreductible cuenta con 300 millones de álbumes vendidos en todo el planeta.

TRES AUTORES NOS HAN DEJADO

De entre los nombres de la historieta europea que nos han dejado estos últimos meses, son de destacar los tres siguientes: como ya apuntábamos en el anterior número, la escuela belga ha perdido a uno de sus miembros más populares: Luc Dupanloup, alias Dupa, desaparecido el pasado 8 de noviembre a los 54 años. Nacido en 1946, Dupa debutó a mediados de los 60 como asistente del también llorado Greg, entonces redactor-jefe del semanario Tintin. Fue allí donde creó en 1968 al personaje que lo haría famoso: Cubitus, el perro blanco corpulento y bonachón, protagonista de disparatadas aventuras domésticas en compañía de su anciano amo Sémaphore. Uno de los canes más venerables del cómic belga -con el permiso de Milou, Bill y Ran-Tan-Plan-, había aparecido en 37 álbumes editados por Lombard, además de dedicársele una serie de dibujos animados. En España apareció en los tebeos Bruguera en los años 70-80, y con el nombre de Lanitas en la edición española de la revista Tintín.
También, y con cierto retraso, nos ha llegado la noticia del fallecimiento del llamado Disney alemán: Rolf Kauka, que nos dejó el pasado 13 de septiembre. Nacido en Leipzig en 1917, en 1953 crearía a "Fix und Foxi", uno de los mitos de la no muy prolífica historieta alemana. Las andanzas de la pareja de zorritos Fix y Foxi, su compañero el larguirucho y bobalicón Lupo, y el resto de su "familia" ideada por Kauka, se ganaron el apoyo de los lectores de habla germana durante más de cuatro décadas, realizadas por un gran equipo de dibujantes (entre los que se encuentran no pocos españoles, que trabajaron en ellas a través de agencias)

Tintín 1950

Tintín 1971

bajo la supervisión de su creador. En España los conocimos sobre todo a través de la edición mexicana lanzada por Novaro. Recientemente, Fix y Foxi habían protagonizado una serie de animación, realizada por la productora catalana D´Ocón.

Por último, ha pasado desapercibida la noticia del fallecimiento de uno de los historietistas españoles que aún permanecían en el exilio: Jaume Vallvé, quien residía y trabajaba para Escandinavia desde finales de los 50, muerto el pasado 15 de octubre a los 72 años. Nacido en Barcelona en 1929, había debutado a los 15 años ilustrando un cuaderno para Ed. Éxito. En los años 50 colaboró para "Florita" y otros títulos de Ediciones Cliper, y en 1959 marchó a Copenhague, donde ilustró para la agencia PIB una tira basada en el entonces popular actor Eddie Constantine. A partir de 1971 dibujaría episodios de The Phantom (El Hombre Enmascarado) para los cómic-books de dicho personaje, editados en los países nórdicos por Semic. Vallvé llegaría a realizar 117 aventuras del héroe creado por Lee Falk, algunas de las cuales aparecerían en España en una colección de cuadernos de "El Hombre Enmascarado" publicada por Valenciana a principios de los 80. Vallvé fue autor también de una serie de álbumes de temática medieval: "Johan Vild", con guión de Janne Lundström.

Derib

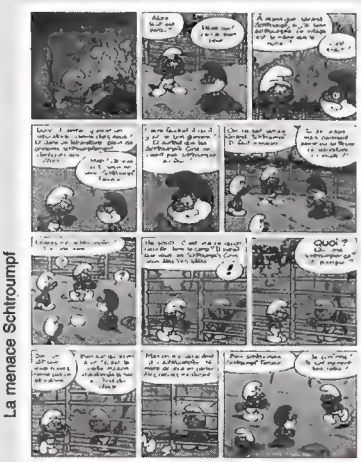
LA COSECHA OTOÑAL

Tras el período más relajado que supone el verano, los editores franceses vuelven a presentar en otoño un programa copioso para todos los gustos, tanto en lo que respecta a las series más veteranas, como en la presentación de nuevas colecciones. Veamos algunas muestras:

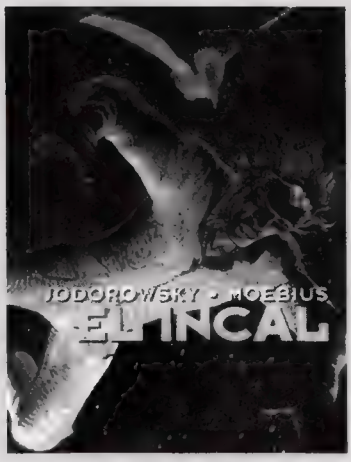
Casterman ofrece un nuevo volumen de Nestor Burma, "M´as-tu vu en cadavre?" como siempre a cargo de Tardi y Malet, el regreso de Didier Comès, quien no presentaba novedad alguna desde hacía tiempo, "Les larmes du tigre", basado en una leyenda india, y un nuevo álbum de Luc Leroi, "Toutes les fleurs s´apellent Tiare", por Denis.

-Les Humanoides, además de presentar el esperadísimo retorno de Moebius con su personaje "L´Incal" en el álbum "Le nouveau Rêve", ha sacado el tercer volumen de "Henriette" a cargo de los inefables Dupuy y Berberian.

-Dargaud presenta el también muy esperado nuevo álbum (nº 14) de "XIII", "Secret Defense", así como "La couleur de l´enfer", el quinto álbum de Lapinot, el desopilante conejo de Trondheim.



La menace Schtroumpf



-Dupuis apuesta por sus valores más clásicos, como Buck Danny, que alcanza su 49º álbum con "La nuit du Serpent", de Bergèse. Pero también mantiene sus "vedettes" más reciente, como Brousaille, de Frank y Bom, con su cuarto álbum, "Carnets de voyage", Thedore Poussin, de Le Gall, con su undécimo, "Novembre toute l´année", o la simpática brujita Mélusine, de Gilson y Clarke (que en España podemos leer en "Dibus"), cuyo octavo álbum se titula "Halloween".

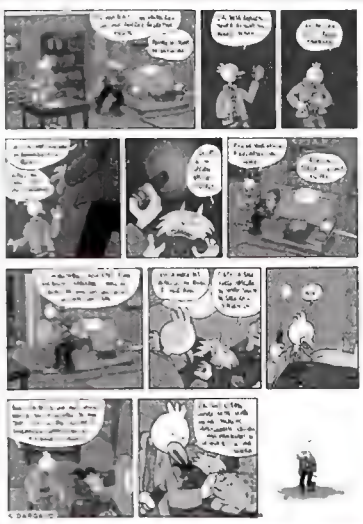
-Lombard también mantiene sus series tradicionales, como el 20º álbum de los incombustibles Pitufos, "La menace Schtroumpf", por el Studio Peyo, o el no menos incombustible Ric Hochet con su nueva hazaña (¡ya van 63!), "La sorcière mal-aimée", como siempre firmada por Tibet y Duchâteau.

-La novedad más destacable de Glénat de este otoño es la primera entrega de "Graines de Paradis", nueva serie de Makyo de corte melodramático.

PRODUCTOS Y DERIB-ADOS

El veterano autor suizo Claude de Ribaupierre, alias Derib, sigue manteniéndose en plena forma, aunque no nos llegue mucho de su producción a nuestros pagos: acaba de presentar una nueva obra, "No Limits", publicada por Lombard en su colección Signé y protagonizada por Yann, un

adolescente problemático que se ha convertido a la delincuencia, y al cual su profesor de surf intentará reformar. Por si fuera poco, continúa con sus series clásicas: del pequeño indio Yakari está actualmente realizando su 27º álbum, Yakari et les Grandes Oreilles, además de preparar otra nueva entrega, la 17ª, de la saga de su trampero Buddy Longway, cuya aparición está prevista para abril de 2002.



La menace Schtroumpf

FESTIVALES PARA TODOS LOS GUSTOS

De entre los festivales en torno al cómic celebrados en Europa este otoño, no podemos pasar por alto la 11ª edición del de Amadora, que tuvo lugar del 20 de octubre al 5 de noviembre en dicha localidad portuguesa: además de contar con lo más granado de la "banda desenhada" lusa, tuvo como invitados a Jerry Robinson, Rick Veitch, Dave Gibbons, Liam Sharp, Peter David, y el anárquico e hipermordaz brasileño Angeli (publicado en España en El Víbora). También el "abuelito" de todos los salones europeos, el de Lucca, acogió del 28 de octubre al 1 de noviembre exposiciones dedicadas a l'Eros latino di Horacio Altuna, a la exitosísima editorial Bonelli, al desaparecido y tierno humorista gráfico francés Peynet, y hasta al celebérrimo Topo Gigio. La población belga de Charleroi celebró asimismo su festival los pasados 25 y 26 de noviembre.

NUEVA REVISTA DANESA DE INFORMACIÓN

Rackham es el título de una nueva publicación de información sobre historieta aparecida en Dinamarca. Aunque el título esté sacado de un personaje de la saga tintiniana, lo cierto es que su contenido parece decantarse mas hacia el cómic anglosajón. Así, el primer número contiene textos dedicados a los guionistas británicos Moore, Gaiman y McKean, así como un ensayo sobre el Understanding Comics de Scott McCloud. Todo ello en danés, claro está. Con 64 páginas, el nº vale 29,75 coronas danesas (unas 700 pts.), estando prevista una periodicidad de tres números al año. Su dirección: Rackham, Amagerbrogade 199, 2 tv., 2300 Kobenhavn S, Dinamarca.■

camino de angoulême

Si Lucca es el "abuelito", Angoulême es la "madre" de todos los salones del cómic. Su próxima edición, a celebrar del 25 al 28 de enero, contará en vez de con un maestro de ceremonias, con una maestra: Florence Cestac, ganadora del Grand Prix del pasado salón y autora, por consiguiente, del cartel de la primera convocatoria del siguiente milenio. Las exposiciones que se están preparando estarán dedicadas al manga, a la historieta suiza, a la africana, a Bob y Johan de Moor, a L'Echo des Savanes (con motivo de la publicación de su nº 200), a Chaland (espectacular autor del que se conmemoran 10 años de su desaparición), y como siempre habrá un espacio "cyberbedé" dedicado a las nuevas tecnologías y otros dedicados a los fanzines y a los nuevos talentos. Seguiremos informando. Mientras, podéis hallar abundante y buena información en www.bdangouleme.com. ■

LA TUMBA DE LAS LUCIÉRNAGAS

Ahora que el estudio Ghibli se ha hecho famoso, como quien dice, gracias a la distribución de sus películas por Disney , parece que están más atentos a hacer publicidad. Después de que decidieran vender los derechos del manga de Nausicaä a editoriales europeas se ponen las pilas con las nuevas tecnologías y anuncian que al menos La Tumba de las Luciérnagas, la primera película dirigida por Isao Takahata, saldrá a la venta en DVD. Estará a la venta el 16 de diciembre y ha sido tratado digitalmente para esta nueva tecnología.

LLEGA G-TASTE

El 21 de diciembre los fans japoneses (y los occidentales con dinero) podrán hacerse con el primer volumen de uno de los mangas más populares de la editorial Kodansha, G-Taste: esta OVA cuenta con el buen hacer del estudio AIC, responsables de Tenchi Muyo!, El Hazard y tantos otros animes.

INTERNET

Si os gusta comprar por internet pero sólo os interesa lo mejor, o buscáis calidad, ahora podéis encontrar todo el merchandising y los productos relacionados con las obras del estudio Production IG en su tienda virtual, en esta dirección: http://www2.production-ig.co.jp/eng2/shopping.htm.

CAPCOM VS. SNK

Los videojuegos más rentables son los de lucha, más que nada porque son los más adecuados para jugar en grupo... y siempre es entretenido aporrear a tus amigos. Capcom es la reina de este tipo de juegos, y su último trabajo es uno de esos cruces que tan bien les salen a los japoneses: Capcom vs. SNK. Lo importante de esta entrega es que será la última en la que colaborarán ambas compañías.

STORYBOARD EN DISCORDIA

Ahora una noticia curiosa: la policía japonesa ha detenido a Aoki Yoshinori y a su mujer Wakako por vender copias ilegales del storyboard de uno de los films de Ghibli, Mimi o sumaseba (Whisper of the Heart). Por lo visto Miyazaki distribuyó esos documentos entre 100 de sus empleados, pero ellos los consiguieron, de algún modo, e hicieron copias para subastarlas en internet, vendiéndolas por unos 15.000 yenes cada una, aproximadamente. La gracia del asunto es que el storyboard de esta película no había sido comercializado... de ahí su interés entre el público.

SHUEISHA Y SQUARE UNEN FUERZAS

Una de las grandes editoriales como es Shueisha (Dragon Ball, Marmalade Boy, etc.) y la compañía de videojuegos Square, los desarrolladores de la macro saga Final Fantasy han anunciado que se han unido para distribuir manga por internet. En concreto las historias de la revista más vendida de la editorial, el Shonen Magazine, pero quien controlará esta nueva compañía será Shueisha, con el 70% de las acciones.

EL CÓMIC ES CULTURA

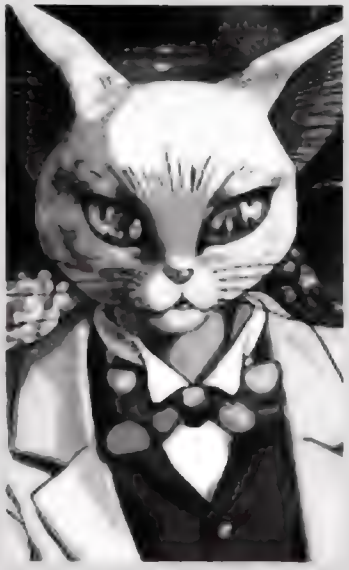
En Occidente tal vez no, pero los japoneses saben que el manga es una parte importante de su cultura. En un comunicado del Ministerio de Educación nipón se hace referencia al manga, y concluye diciendo que está empezando a ser reconocido como una importante forma de comunicación moderna, diciendo que el manga supone el 40% de lo que se edita en Japón. Para que os hagáis una idea, hay aspectos del manga que incluso se estudian en las escuelas...

PREMIOS

Ya ha empezado el plazo para la elección del ganador del quinto Tezuka Osamu Bunka-sho (Premio Cultural Osamu Tezuka) para el mejor manga editado en el 2000... sin contar las reediciones. El año pasado el ganador fue Daijiro Morohoshi por su manga Saiyu-Yoen-Den, una nueva versión de la leyenda del rey mono que han popularizado autores como Akira Toriyama. Los fans también pueden votar por e-mail adjuntando su nombre, dirección, edad, número de teléfono y claro, el nombre del autor y el manga a tezuka@mx.asahi-np.co.jp, y además de contribuir pueden ganar algunos premios.

COWBOY BEBOP

Cowboy Bebop ha sido el nuevo acierto de Sunrise, como ya acertó con City Hunter, Dirty Pair o Escaflowne. Las aventuras de los atípicos tripulantes de la Bebop ha recibido buenas críticas en Japón y una gran aceptación en occidente, pero ellos siguen en la brecha anunciando que el estreno de la película será en el 2001. Hay un secretismo casi absoluto alrededor de esta cinta, y la verdad es que está despertando mucha expectación... ■



Ignacio Armada, Cristóbal Colte, J. Edén, Annabel Espada, Hazael González, Oscar Gual, Breixo Harguindey, Antonio Núñez, Álvaro Pons, Henrique Torreiro

el CENTINELA

ADIÓS, CHUNKY RICE
Craig Thompson
La Factoría de Ideas
B/N. 132 págs. 1995 pts.
★★★★

Dice Alan Moore en la contraportada de este volumen, entre otras cosas, que Adiós, Chunky Rice es una historia divertida. Lamento contradecir al inglés, pero si algo no es este tebeo es divertido. Vale que los protagonistas son animales antropomórficos o curiosos personajillos en la onda del estilo caricaturesco de Chris Ware y su Acme Novelty Library, pero la crónica de sus desventuras supone un amargo y devastador tratado sobre la pérdida, la soledad, la nostalgia y la tristeza que van inevitablemente asociadas a ellas. Son personajes que, como los de las películas del canadiense Atom Egoyan, han sufrido pérdidas irreparables en sus vidas y que navegan (tanto en sentido literal como metafórico) sin rumbo fijo en busca de la felicidad que con tanto ahínco desean recuperar. El norteamericano Craig Thompson hace gala de un sorprendente domino de los recursos historietísticos, pese a tratarse de un autor de apenas veinticinco años, y nos obliga a estar muy atentos a lo que pueda surgir de sus lápices en un futuro, porque este trabajo, emotivo hasta límites insospechados, es una de las genialidades publicadas este año en nuestro país. Ante obras de este calibre, nada se puede objetar. AN

ASH/22 BRIDES
Fabián Nicieza/Humberto Ramos
Planeta DeAgostini
Color. 495 pts.
★★☆☆

Las cenizas de Event (y en este caso, nunca mejor empleada la expresión: la traducción literal de "ash" es "ceniza") llegan hasta nosotros muy espaciadas, y a

Painkiller Jane se ha unido el mes pasado este crossover que es como todos los productos de la casa, más o menos: buena acción, entretenimiento, unas chicas que parecen Ángeles de Charlie sin Charlie o Lulú Girls sin sexo, y un gigantón de los de leyenda mística a sus espaldas (en los 50 eran mutantes, ahora son poseídos por fuerzas desconocidas, y así nadie se ríe después...). Entretener, entretiene, pero poca originalidad destilan estos tebeos (aunque mira que lo intentan, aquí salen hasta dinosaurios que hablan). Tal vez es que después de todo algo falla, y podría ser que los esquemas ya están algo caducos a pesar de que el público está dispuesto a tragárselo todo otra vez (y ahí están los ya citados Ángeles de Charlie para demostrarlo). Entretener, lo que se dice entretener, entretiene. HG

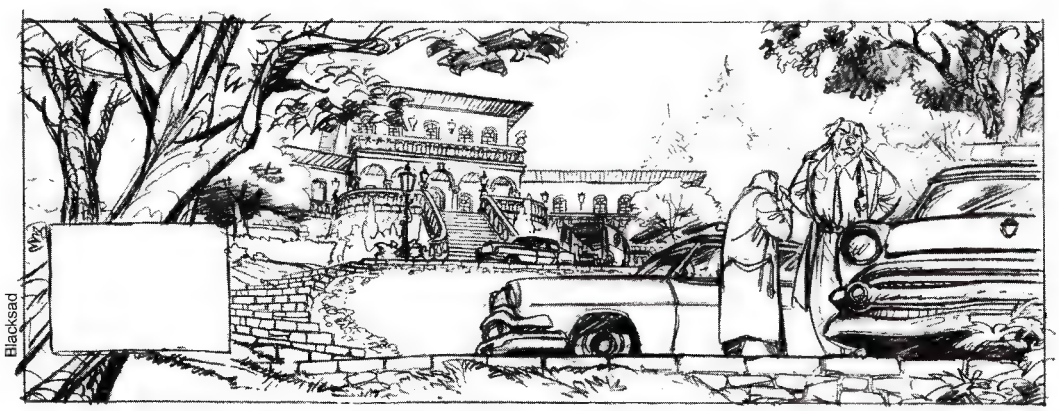
Bebop

BEBOP
Enrique Flores y Felipe Hernández Cava
Edicions de Ponent
Bitono. 94 págs. 2000 pts.
★★★☆

Nos llega el último (hasta el momento) de los álbumes de la colección Mercat, realizado por el prestigioso Felipe Hernández Cava y Enrique Flores, un dibujante del que prácticamente no veíamos nada desde las épocas del Madriz y Medios Revueltos. Como siempre en esta colección, el riesgo se lleva a su máximo exponente con un álbum muy arriesgado tanto formalmente como en su contenido. Por un lado, Hernández Cava construye dos historias, una basada en una anécdota sobre Chano Pozo y otra sobre Chet Baker, muy diferentes. Mientras que la primera muestra su admiración por el jazz y el tiempo del bebop, la segunda es una profunda y reflexionada argumentación sobre la huida y la muerte como expresión final de ésta. Historias difíciles que se arropan de un envoltorio formal mucho más arriesgado: Cava y Flores optan por una narración en la que cada doble página se divide en un texto y una viñeta a toda página. Para colmo, en la segunda historia, cada parte narra una visión de la historia que confluye paralelamente hasta llegar a un fin común. Una apuesta que fácilmente podía caer en el manierismo de la experimentación por la experimentación (algo que muchas veces se podría achacar a este guionista), pero que resuelven magníficamente dando lugar a un álbum espléndido. Ojo a los lectores: no es un álbum de fácil lectura, pero si os atrevéis con él, conseguiréis una de las mas gratificantes experiencias como lector de tebeos de la temporada. AP

BLACKSAD: UN LUGAR ENTRE LAS SOMBRAS
Juan Díaz Canales / Juanjo Guarnido
Norma
Color. 52 págs. 1750 pts.
★★★½

La publicación de Blacksad nos tiene que llenar de alegría por lo que supone de refrescante el que dos autores emergentes y muy jovenes de nuestro pais triunfen a nivel europeo. Para empezar, lo que tiene uno que reconocer es que la forma en que Canales y Guarnido han asumido el concepto "funny animals" para aplicarlo argumentalmente a la serie negra y resolverlo graficamente en clave realista es excepcional. Los problemas que yo le encuentro a una obra como esta es que, siendo como es sólida en su narrativa, no me parece que aporte al género nada nuevo. Y si bien Guarnido es un dibujante de ordago a mi me deja frio tanta técnica aplicada a la persecución del realismo. Claro que es esto lo que el mercado francofono demanda, pero al final parece que


Blacksad

Creativa

uno se enfrenta a una obra muy bien diseñada, producidad, creada para encajar en esos parametros industriales y echa de menos una mayor personalidad tanto en uno como en el otro aspecto. Y si en un primer momento me pareció acertado haber sabido incluir un tono humoristico, unos dejes amables que refrescan y hacen más accesible una supuesta historia sordida de los bajos fondos, en una segunda lectura empiezo a sospechar que todo es herencia de la trayectoria profesional de los autores. Claro que quien me ha dicho a mi que el concepto de genero negro que yo disfruto es el correcto y no este otro, el que Guarnido y Canales nos ofrecen, para todos los públicos.CC

CAPITÁN MARVEL
Peter David y Chris Cross
Forum
Color. 44 páginas. 395 ptas.
★★☆☆

Después de tantos años parecía seguro que el Capitán Marvel nunca regresaría a la vida, pero finalmente lo ha hecho, y en su propia colección regular. Eso sí, no se trata del viejo Mar-Vell, sino de su hijo clónico, Genis, que tendrá que aprender a comportarse como un auténtico superhéroe siguiendo las enseñanzas de todo un experto en el tema, Rick Jones, eterno secundario y antiguo compañero del primer Capitán Marvel, con quien ahora debe compartir vida, pensamientos, y quién sabe si incluso chica. Como el encargado de narrar todo esto es Peter David ya os podéis imaginar el resto: Rick, tipo cínico y cachondo como pocos, no para de tomarle el pelo al ingenuo Genis, y de paso se dedica a desvelar mediante guiños el funcionamiento de los tópicos de los universos superheroicos (¿os acordáis del chico del videoclub de Scream?), todo en medio de una atmósfera distendida, donde parece más importante soltar el chiste de turno que detener al supervillano. Peter David se mueve como pez en el agua en una historia hecha a su medida, como ya hiciera en Hulk o Supergirl, poblando las páginas de sus típicos secundarios entrañables. Chris Cross, el dibujante, a pesar de resultar un tanto confuso en las escenas de lucha, hace su trabajo con eficacia. Vale la pena. AN

CREATIVA
Varios autores
17 X 24
B/N. 60 págs. 399 pts.
★★★★

Los mallorquines de 17x24 siguen dando que hablar, porque sus productos llegan al mercado escasos, pero

EDICIONES
D2BLE
D2SIS
se complace en anunciar su próximo estreno:

un cómic de
Elreydespaña
295 ptas en librerías especializadas a partir de diciembre.
UNA MIERDA DE LAS GORDAS

Chistes Guarros

contundentes, y esta revista es sin duda la apuesta más fuerte de la editorial: un plantel de una decena de autores consagrados en mayor o menor medida, que se reparten varias páginas entre ellos para dar como resultado un producto fresco y lleno de buen hacer. Integran la publicación el siempre bienvenido Max con su Bardín (o viceversa), Abulí & Oswal dando cuerpo a las desgracias de un filósofo griego al que un héroe hecha una mano, Paco Díaz (¿es este Paco Díaz, podrán preguntarse muchos?) con una nostálgica historia, Álex Fito y sus Raspa Kids, Tomeu Morey con sus existencialismos vertiginosos, Bartolomé Seguí con un divertimento, Guillermo March con otro ídem, y Pau haciendo de las suyas con personajes recuperados del Escápula, que divierten a propios y extraños. Completa el producto un interesante artículo de Jesús Cuadrado, quedando al final una revista más que decente, que se merece sin duda una nota muy alta, tanto por la cantidad de contenidos como por el buen hacer demostrado por sus jóvenes editores. Ánimo, y seguid así... HG

CHISTES GUARROS
Vuillemin
La Cúpula
B/N. 66 págs. 600 pts.
★★★★

Nueva entrega de Vuillemin (recuerdan, sí hombre el de Hitler=SS). Ahora se trata de la recopilación de la serie "Chistes guarros", creada originalmente por el gran Reiser, hoy publicada a color regularmente en el Víbora y pasada sin demasiada fortuna al blanco y negro.
La obra es el último vademecum de chistes de tasca. El problema es que muchos ya te sonarán, ¿quién no se sabe el del chocho ventosa en la baldosa porcelanosa?. Más que un producto de combustión rápida parece, por momentos, un producto quemado. Frente a sus obras más destroyers, Vuillemin se entrega ahora a la desidia en un giro cobarde por cómodo. Sería igual de preocupante hacer una valoración moralista, como suspender el juicio ante el objeto de estos chistes que muestran una inquietante tendencia hacia la jocosidad sobre la decadencia física y moral. Para evitar malas interpretaciones, el autor aporta un brillante chiste sobre Briggit Bardot que renueva su clásico momento de renuncia recordando que no condena la miseria sino que la celebra. Vuillemin con Hunt Emerson forma parte de esa continuidad europea que consagra la estética del underground americano de los 70, aquí en su vertiente gráfica más feista. El mal gusto como una de las bellas artes se extiende con Vuillemin hacia argumentos escatológicos y ambientes sórdidos. El formato autoconclusivo con introducción, nudo y punch-line de un mínimo de viñeta y un máximo de doble página se ajusta al modesto objetivo de los gags, pero la ratio viñetas/página desmotiva a comprar este álbum que, por otra parte, recuerda que aún se pueden editar baratos. En resumen, orientada y exclusiva para los amantes del francés. Confieso que me he reído. Si no te sabes chistes puedes refrescar la memoria antes de entrar en uno de esos bares guarros con tus amigos pero vigila no esté nadie dibujando en la mesa de al lado... BH

GOG
Juan M. Aguilera/Pedro Roca
La Cúpula/Col. Fuera de serie.
B/N. 50 págs. 375 pts.
★★★★

Gog y Magog son, según La Biblia, pueblos que se aliarán al Anticristo cuando éste se alce contra Dios durante el Apocalipsis. Naciones que ya atacaron, tal y como se describe en el Antiguo Testamento, al pueblo de Israel, el elegido. Son, por lo tanto, encarnaciones del Mal destinadas a ser combatidas por el Bien hasta el fin de los tiempos... El libro más leído del mundo es precisamente una de las fuentes principales -además de las evidentes y anecdóticas referencias a Alicia en el país de las maravillas- de donde ha bebido Aguilera a la hora de escribir la segunda parte de aquella historieta serializada en El Víbora, Road Cartoons, durante 1998. La protagonista de la historia original -entonces Tweety y ahora Alicia- descubría que el mundo de dibujos animados dónde habitaba no era real sino mera apariencia, producida artificialmente en el cerebro de toda la humanidad (¡mucho antes del estreno de Matrix, por si a alguien se le había ocurrido sospechar!). El periodo de lucidez dura un instante, pues inmediatamente se verá transportada a otro mundo imaginario, mezcla de escenario bíblico, leyenda victoriana y película de Dario Argento, momento en el que da comienzo el relato de Gog. Con la ayuda de seres tan irreales como ella, un programa informático antropomorfizado de explícito nombre, Exterminador, y un Mesías rubio y combativo, tratan de acabar con la amenaza del virus Gog.

El clima general del tebeo es extraño, da la sensación de haber sido concebido como un capítulo más, que desvela más bien poco del verdadero nudo de la historia. Se suceden una serie de peleas al más puro estilo Son Goku, aderezadas

con diálogos distendidos y cachondos que se quedan cortos. Nos parece haberlo leído ya antes, o al menos algo muy parecido. Evidentemente algo falla en este cómic, y no parece que sea el dibujo: Roca se mueve bien en un estilo claro y dinámico, muy en la línea de Jaime Martín o Javi Rodríguez, para entendernos, pero eso no es suficiente para las cincuenta páginas. Es una lástima que oportunidades como las que ofrece La Cúpula (colecciones tan interesantes como " Brut " o " Fuera de serie ") se desperdicien con productos que se quedan a medio camino. **OG**

GROO: LA FUENTE DE LA JUVENTUD
Sergio Aragonés
Planeta
Color. 128 págs. 1595 pts.
★★★★

En una ocasión, Aragonés definió perfectamente a Groo como el cómic de una sola broma. Precisamente esto es lo que lo hace tan refrescante: un planteamiento que huye de todo tipo de pretensiones ofreciendo un constante guiño al lector gratificado en el reconocimiento una y otra vez de su estructura fija, final previsible y elenco entrañable bajo el aspecto de parodia del género de "espada y brujería". Así funciona en lo narrativo y en lo

comercial, su audiencia muestra una fidelidad que hace de Groo uno de los tebeos más estables del mercado. A lo tonto la misma broma se ha prolongado más allá de 100 números y lejos de perder fuelle se mantiene en perfecto estado de salud gracias a la inquietud de su autor. Es más, esta es una de las mejores etapas de Groo: en el número 100, Groo ¡aprende a leer y se hace inteligente!. Desafortunadamente, como Lorenzo Díaz explica en la introducción, este tomo contiene los números del 92 al 95 más el 102 de la edición americana, dejando del 96 al 101 (en mi opinión los mejores) para una próxima edición. El puntazo que en esta etapa renueva la serie está en la exposición clara y sencilla de problemas sociales y ecológicos tan evidentes que hasta el propio Groo los entiende: el reparto de agua, el derecho a huelga, los problemas fronterizos. Dinamita conceptual para la mente del americano medio, sin duda demasiado "leftist" para su ex-editorial Marvel. Cuando salieron en América, inmediatamente pensamos que estos números de Groo deberían ser editados masivamente por un sindicato y distribuidos gratuitamente en las escuelas, me congratulo de saber que no estábamos solos. **BH**

LA CASTA DE LOS METABARONES – 3: AGNAR EL BISABUELO

A. Jodorowsky y J. Giménez
Norma Editorial. Color. 64 Páginas. 1.500 ptas.
★★★★

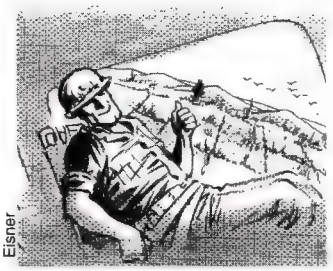
Las historias de Jodorowsky se caracterizan primordialmente por ese elemento brutal tomado directamente de la mitología y de los cuentos y leyendas populares, tanto primitivos como modernos. En el caso de esta serie, el carácter de cuento se ve reforzado por ser precisamente el relato de un relato, y por dejar quizá más de lo habitual entrever un tono descreído y por momentos humorístico en la historia. Jodorowsky despierta opiniones encontradas, pero sin lugar a dudas esta su colaboración con Juan Giménez supone una interesante lectura en cuanto se le concede atención por unas cuantas páginas. Como si unos futuristas y épicos cantares de ciego estuviéramos presenciando, la saga de los Metabarones sigue desgranándose en este tercer volumen, editado en 1996 y que ahora se vuelve a sacar al mercado, demostrando un éxito que por desgracia no suele ser habitual en España. **HT**

LA ÚLTIMA CACERÍA DE KRAVEN

J.M. De Matteis /Mike Zeck
Forum/Col. Obras Maestras 37.
Color. 146 págs. 1495 pts.
★★★★

De Matteis y Zeck forman parte de una raza hoy ya casi extinguida, esos viejos artesanos que servían tanto para un roto como para un descosido. Los típicos free-lance que cruzaban constantemente la calle entre DC y Marvel para confeccionar algún numerito suelto de cualquier colección (Wonder Woman, Los Nuevos Defensores), o bien una serie limitada (Hombre de hielo, Secret Wars, El Castigador), e incluso series regulares con historia (Liga de la Justicia Internacional, Capitán América). La característica de estos autores era su

Metabarones


Eisner

aceptable media de calidad, ya fuera con este o aquel personaje, o colaborando con este o aquel otro historietista. Quedan pocos ejemplares actualmente de esta especie, sólo aquellos que debutaron en los setenta y ochenta, cuando esta práctica era la habitual, y que siguen en activo (Kevin Nowlan, George Pérez, Marv Wolfman o Dennis O'Neil, por poner algunos ejemplos conocidos).

El trabajo en cuestión data de 1987 y fue publicado entre octubre y noviembre en los números correspondientes de las tres colecciones de Spiderman. A España llegaron en agosto de 1988 editados dentro de Marvel Héroes, destinada a acoger series limitadas de cualquier pelaje y condición. Ahora Forum la reedita en un sólo tomo, lo cual siempre es de agradecer, el número 37 de su línea "Obras Maestras". Y la verdad es que este cómic no es una obra maestra. Sí es un tebeo bien narrado, con secuencias trepidantes, y en ocasiones espectaculares, gracias al buen hacer de un Zeck inspirado, fuerte y muy atractivo. Las escenas de acción están desarrolladas con gusto y sin estridencias, apreciándose una efectiva compenetración Zeck-McLeod. Me gustó la idea de presentarnos un Kraven setentón, vivo gracias a pócimas milenarias y a sus ansias de venganza, como buen cazador. El problema es lo claro que está todo desde el primer capítulo. Los textos de apoyo -que hacen las veces de bocadillos- son demasiado explícitos, no hay ambigüedad, ni eufemismos, es una declaración de intenciones, sobre una fina línea de suspense. Sabemos perfectamente por donde van a discurrir las próximas páginas, a excepción del papel que habrá de jugar

SALOON
HEY, MIL MOFETAS... ¡ESPERO NO LLEGAR DESPUÉS DE LA ACCIÓN, EH?
NO TE PREOCUPES.. NO HA HECHO MÁS QUE EMPEZAR.. SÓLO HABÍA QUE ARREGLAR UN ASUNTILLO, PERO YA ESTÁ.. ¡AHORA EMPIEZA EL AUTÉNTICO TRABAJO!
Marshall Blueberry

Alimaña en el devenir de la historia. De Matteis nos pone al día justo al principio y a partir de ahí deja caer la historia hacia un final limpio, sin sitio para segundas partes. OG

EL ÚLTIMO DÍA EN VIETNAM
Will Eisner
Norma
B/N. 1500 pts.
★★★★

Que Will Eisner es uno de los grandes ya no es ningún secreto para nadie, y menos para el público en general, que ahora más que nunca sigue venerando a un grande entre los grandes, uno de esos nombres que hacen inclinar la cabeza cuando pasan... Así es Eisner, y desde luego, lo es por derecho propio, como demuestra este último día en Vietnam, donde el espectador se integra en la historia desde un ángulo tal vez mucho más potente del que estamos acostumbrados, porque las historias van dirigidas directamente a nosotros, a quienes leemos, y las historias que se nos cuentan aquí son duras, son historias de guerra basadas en la veracidad de los recuerdos de un hombre que estuvo en el frente en 1941 y que nació durante la Primera Guerra Mundial (en pleno 1917), un hombre que ha visto las suficientes cosas como para mostrarnos esa cara de las guerras que todos intuimos pero que no nos atrevemos a imaginar. Ese es Will Eisner, el maestro eterno... HG

MARSHAL BLUEBERRY: FRONTERA SANGRIENTA
Giraud –Rouge
Norma Editorial
48 páginas. 1750 ptas color
★★☆☆

De las páginas de Blueberry aparecieron dos series paralelas, La Juventud de Blueberry y Marshal Blueberry, en

las que se ampliaban las aventuras de Mike Blueberry en aquellos momentos que no se ven en la serie principal. Este álbum cierra la saga de Marshal Blueberry, comenzada por Giraud con Vance como dibujante y que ahora termina con el clónico Rouge. Seamos realistas: tanto una como otra son series absolutamente prescindibles. En esta Giraud se va formando como guionista en una anécdota extendida que, sin dejar de ser entretenida, no tenía mayor aliciente que ver cómo abordaba a Blueberry el eficaz Vance. Si quitamos eso, el interés es mínimo, ya que Rouge es un clon de Moebius de baja calidad y, sabiendo que en los guiones está el auténtico y habiendo podido ver en Mister Blueberry sus excelencias gráficas, el trabajo de Rouge se nos antoja casi como un asesinato más que un intento de clonación estilística. De interés sólo para completistas de las aventuras del aguerrido teniente. **AP**

MISTER BLUEBERRY
Jean Giraud
Norma
Color. 48 págs. 1750 pts.

★★★★

Norma comienza la reedición de los álbumes de Blueberry editados por Grijalbo y comienza con un título que marca un punto de inflexión claro en la serie. Tras la muerte de Charlier, Giraud se hace cargo de los guiones y, después de acabar la trama argumental que había comenzado Charlier, Giraud afronta su primer arco como autor completo. Justo en un momento en el que Giraud, en su otra forma de Moebius, había pasado por las diferentes experiencias de El Incal o los Mundos de Edena, lo que suponía un cambio de registro total. El resultado es un guión sorprendentemente bien construido, lejos de las alucinaciones mesiánicas de Jodorowsky o las exageraciones orientalistas de los guiones de Moebius, con una historia en la que Giraud se enfrenta a un Blueberry alejado ya de su pasado como militar, lo que le permite afrontar una historia sin ataduras ni condicionantes, y ahondar en la personalidad de Blueberry no como el anti-héroe-pero-en-el-fondo-bueno que construye Charlier, sino como el personaje de compleja personalidad que busca Giraud. Si al interesante guión le añadimos el impresionante dibujo de Giraud, sencillamente perfecto y al que pocos defectos podemos encontrar, el resultado es un álbum necesario en cualquier colección. **AP**

MR. MAJESTIC
Joe Casey – Brian Holguin/ ED McGuinnes
Planeta DeAgostini/World Comics
Color. 32 págs. 275 pts.

★★

Los guionistas: Joe Casey y Brian Holguin. Del primero tenemos una referencia positiva: junto al gran neo-kirbyniano José Ladronn, desarrolló una etapa destacada en la serie Cable. Es un escritor serio y cuidadoso. Del segundo no puedo afirmar lo mismo: a pesar de que Morrison haya afirmado que le gusta su Spawn, un servidor no lo traga. Juntos, sin embargo, firman un arranque de colección francamente sorprendente. El personaje: en su origen, un anodino sosias supermaniano "made in" la WildStorm de Jim Lee; su rescate se salda con fortuna gracias a un guión inteligente y audaz e su desmesura, que debe no poco, eso sí, al brillante precedente sentado por –¡sí, él, otra vez!- Alan Moore en el Wildstorm Spotlight de hace unos añitos. Como aquélla, esta aventura del antes Majestic, a secas, y ahora Mr. Majestic (¿como la película del impresentable Charles Bronson?), es de proporciones cósmicas y tiene el destino de nuestra galaxia de por medio. La de Moore lo era más, descomunal digo, porque planteaba nada menos que el final de la existencia, la entropía final. Ésta se queda sólo en un susto para el planeta Tierra, gracias a la titánica labor (se desarrolla a lo largo de varias décadas) de nuestro héroe y es más puramente fantasiosa - quizás, por ello, más puramente divertida- donde aquella era más intelectual. Casey puede convertirse en uno de los autores revelación del próximo año, al menos en materia super-heróica: acaban de debutar también sus Wildcats y está próximo su X-Men: Children of the Atom. Yo de ustedes le echaría un ojo... Nos falta hacer mención de Ed McGuinnes, el dibujante: uno de los muchos jóvenes autores norteamericanos fascinados por la estética manga, y uno de los que mejor parados han salido de esta influencia. Su trabajo es impecable: atractivo, espectacular y ajustado al guión. La labor del equipo colorista es también afortunada (en comparación a lo que es habitual en el medio comic-book) y logra una simbiosis notable con la linea de McGuinnes. Sin duda, un número uno de lo más prometedor. **JE**

Mr. Majestic

PELLIZCOS 1 (de 7)
Toshiki Yui
La Cúpula
B/N. 52 págs. 325 pts.
★★★★

Como decíamos ayer, La Cúpula siempre nos ha hecho un favor con su existencia, sobre todo a los que somos degustadores de productos libertinos y sicalípticos: el tebeo erótico (que no guarro, que de ese sí que había y hay a paladas) era en nuestro país un bien escaso y maltratado hasta la aparición de esta buena gente dispuesta siempre a ofrecer productos de calidad, tratados con rigor, y que además gustaban tanto a los más exigentes como al gran público. Ahora llega al mercado una nueva miniserie de manga japonés, dependiente de la revista Kiss pero con formato propio, al modo ya experimentado con Minifaldas, Revoltosas, o Turgencias. Pero si aquellas pecaban por defecto (no estaban mal, pero no eran nada del otro jueves), ésta nos sorprende en

Raspa kids

un panorama en el que siempre es difícil sorprenderse: el autor juega con hermafroditas, ofreciendo insospechadas combinaciones (el sándwich de la primera historia es ciertamente de antología) y a la vez dejándose todas las trabas en casa y sacando a relucir sus deseos más locos, su buen hacer en guión y dibujo, y ofreciendo unos chascarrillos lo suficientemente discretos para que no estorben la marcha de la acción ni el disfrute del tebeo. Y eso que sólo es el primer número: o mucho me equivoco, o estamos ante uno de los mangas eróticos que pasarán a la historia por derecho propio... HG

RASPA KIDS CLUB 2
Álex Fito
Medio Muerto
B/N-Color. 34 págs. 475 pts.
★★★★

Fito suma y sigue con sus Raspa Kids, la macabro-surrealista creación editada en edición de lujo y acompañado de amigos fieles a su amistad y a su universo (la divertida historia de Bardín hecha al alimón con Max, las páginas centrales del nunca suficientemente reivindicado Pere Joan), que como ya nos demostró en su primer número, es fresca y escurridiza como el pescado recién sacado del río. Un humor muy sano en la línea del Tim Burton más gamberro (influencia reconocida dentro de la propia publicación) que se nos atraganta a veces incluso a los más curtidos en estas lides... Que quede bien claro que

MADRID COMICS
Silva, 17 28004 MADRID
Telf. 91 559 16 02 Fax. 91 559 13 64
Abierto de Lunes a Sábado de 10 a 21 horas

para quien se encarga de retratar la vida. Incluye un test sólo para las muy sinceras consigo mismas... HG

MYTH MAKER
Roy Thomas / Tim Sale, Kelley Jones, Richard Corben et alia
Ed. Planeta / Cómics Forum
495 Ptas.

★★★☆

Las derivaciones que la obra del tejano Robert E. Howard ha tenido en las últimas décadas han girado preponderantemente por los senderos de la fantasía heroica en sus diferentes formatos, desde la historieta gráfica hasta el merchandising, presididas en todo momento por su personaje más afamado: Conan de Cimmeria. Pero Howard escribió también relatos excelentes ambientados en la Guerra de Secesión y en mil y un escenarios más, y dominados por el suspense y lo weird.

Es, por tanto, muy de agradecer que la aparición de la editorial Cross Plains haya servido para dar a conocer en el terreno del cómic aquellos otros textos de Howard alejados de la espada y brujería, como lo es también que Forum haya decidido asumir la edición en español de estos materiales, que nos irán llegando con la misma irregularidad con que se editan de forma heroica en su país de origen. De hecho, ya hay rumores respecto al cierre de Cross Plains.

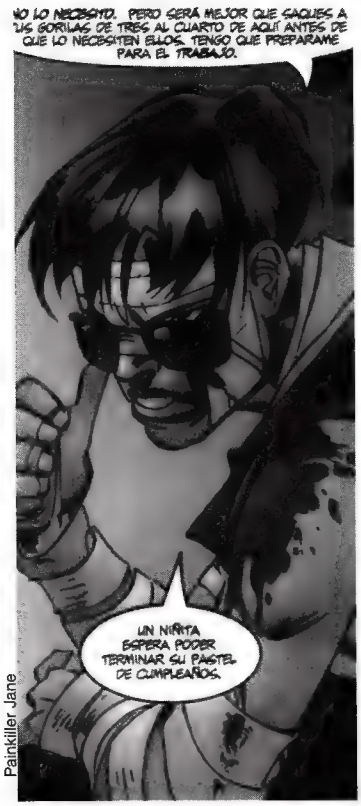
El planteamiento de Myth Maker, buque insignia de la editorial yanqui, parece inspirado en una línea de edición americana de qualité, heredero de publicaciones como Frank Frazzeta Magazine, de la estética del grupo The Studio, y, en general, de esa escuela de ilustradores-dibujantes que hunde sus raíces en el arte americano del XIX (Pyle, etc...) y que se ha expresado, afortunadamente, en el terreno del arte popular de forma tan esporádica como ecléctica y acertada. Todo en este cómic remite a una combinación de narración e ilustración, con contribuciones de Kayanan, Kaluta, Lightle, Jeff Jones o John Bolton en este último sentido, e incluso artículos rememorativos sobre Howard. El alma mater de esta publicación, como no podía ser menos, es el guionista Roy Thomas, hoy convertido en la memoria viva del cómic americano. Guionizando la adaptación de diferentes historias de misterio y horror de Howard, unidas por un nexo común –el Club de los Hombres de las Sombras-, Thomas trabaja con dibujantes de muy diferentes sustratos estéticos. La recuperación de alguien como Richard Corben para esta empresa no deja se ser un gesto a favor de esos artistas del underground que fueron los pioneros en el trabajo sobre la obra de gente como Howard o Lovecraft, en un momento en que Corben acaba de publicar la adaptación de la novela del pre-lovecraftiano Hope Hodgson La casa en el confín del mundo, que ha realizado para DC-Vértigo. Tal vez lo menos reseñable sea el trabajo de Kelley Jones, cada vez más reiterativo en un estilo forzado, en el fondo alejado de su modelo Bernie Wrightson. Y hay que destacar, entre todo el material, la historia La serpiente del sueño, con ecos a lo Bierce absolutamente sobrecogedores. IAM

Myth maker

NEOGENESIS EVANGELION 10 (de 10)
Yoshiyuki Sadamoto/Gainax
Norma
B/N. 750 pts.

★★★☆

De vez en cuando, aparece una nueva serie que revitaliza el mercado: engancha de nuevo a todos los que empezaban a desencantarse, alucina a los más fans y atrae a otros fans nuevos. Evangelion fue toda una revelación, pero en su favor hay que decir que lo hizo a nivel mundial... todo un fenómeno. Ahora puede decirse que, con los casi cuatro años que han pasado, la cosa está de capa caída, pero lo cierto es que el fenómeno sigue vivo. Y es gracias en parte a su manga, obra de su diseñador Yoshiyuki Sadamoto, toda una maravilla gráfica. Lo malo es que se edita muy lentamente, porque el autor lo ha de combinar con sus otros encargos, y la edición española también se resiente. En esta nueva entrega las cosas se perfilan cada vez más, conocemos algo más a Asuka y se desvela el misterio del instituto Marduck. ¿Qué más se puede pedir? AE

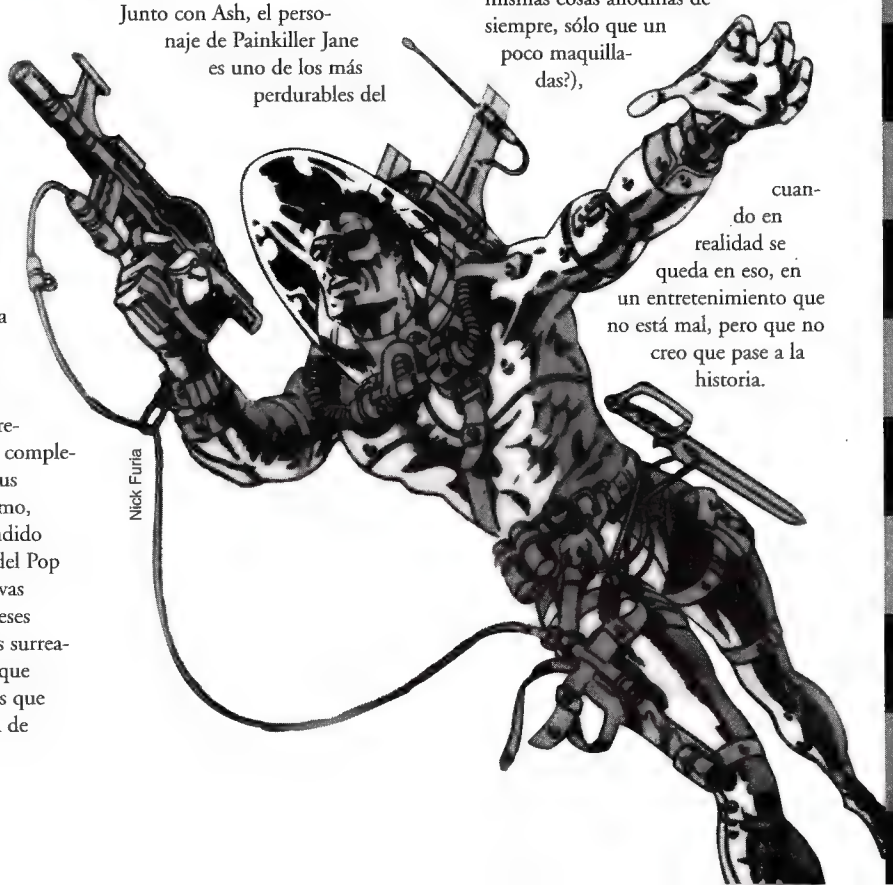

NO LO NECESITO. PERO SERÁ MEJOR QUE SAQUES A LAS GORILAS DE TRES AL CUARTO DE AQUÍ ANTES DE QUE LO NECESITEN ELLOS. TENGO QUE PREPARARME PARA EL TRABAJO.
UN NIÑITA ESPERA PODER TERMINAR SU PASTEL DE CUMPLEAÑOS.
Painkiller Jane

NICK FURIA: SKORPIO
Jin Steranko
Planeta deAgostini
Color. 90 págs. 1995 pts.
★★★★

Después de la edición de los episodios de Nick Fury correspondientes a la serie Strange Tales, se publica ahora la continuación que apareció en serie propia, Nick Fury, Agent of shield. Sin duda, un material muchísimo más interesante, en el que Steranko está completamente desarrollado y lleva sus delirios gráficos hasta el extremo, demostrando que había aprendido bien la lección de los inicios del Pop Art y su influencia en las nuevas generaciones de autores franceses como Devil o Pellaert, con las surrealistas Saga de Xam o Jodelle, que hacían uso de efectos formales que luego encontramos en la obra de Steranko. Sin embargo, Steranko va mucho más allá: no contento de asimilar estas experiencias mayosesentayochoeras, no reniega de un pasado de cómic clásico y unifica con estas experiencias renovadoras la tradición narrativa del mejor cómic americano representada por los Caniff, Eisner o Kirby, dando lugar a una forma de hacer tebeos única y diferenciada, que ningún otro autor ha sido capaz de igualar. Mucho tienen que aprender los autores de superhéroes de hoy en día de las lecciones del maestro Steranko. Tan sólo un pero a la edición de PdA: ¿por qué no se ha utilizado el mismo tipo de glasofonado en portada? La verdad es que el baile de formatos en la edición de Nick Fury es tan alucinógeno como el propio tebeo.... AP

PAINKILLER JANE
Brian Augustyn & Mark Waid/Rick Leonardi
Planeta DeAgostini
Color. 1295 pts.
★★★★

Junto con Ash, el personaje de Painkiller Jane es uno de los más perdurables del maltrecho universo Event, del que Planeta va sacando las cosas con cuentagotas para no cansar demasiado al público... y hace bien. No sé cómo le habrán ido las ventas de este tebeo, pero me es difícil imaginar una legión de fans del personaje (aunque en estos mundos de dios todo es posible) o un sector del público absolutamente fiel. ¿Quiero decir con ello que el tebeo es malo? No, ni mucho menos: es una historia entretenida sobre una chica envuelta en vendas cuyo poder especial es no morir nunca (o eso parece) gracias a un factor desconocido de curación (como Lobezno, vamos, pero sin mutaciones y en plan barato) y que tiene muy mala leche, eso sí es verdad, lo cual quiere decir que te entretienes un buen rato, pero que luego con toda probabilidad lo olvidas en la estantería o en el cajón más próximo... La zombie con consciencia creada por Joe Quesada y Jimmy Palmiotti tiene poca consistencia, se refugia en una serie de tópicos demasiado tópicos y pretende pasar por ser algo fuera de serie y dispuesto a romper con todo (¿por qué será que cada vez que se habla de algo que "rompe con todo" suelen ser las mismas cosas anodinas de siempre, sólo que un poco maquilladas?), cuando en realidad se queda en eso, en un entretenimiento que no está mal, pero que no creo que pase a la historia.


Nick Furia

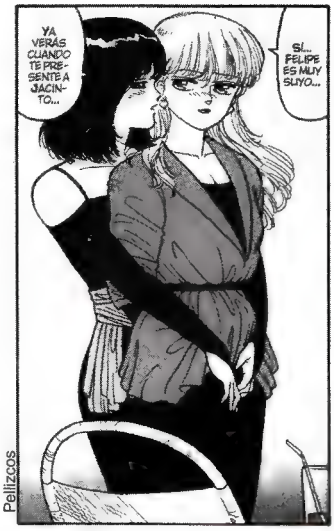
Sinceramente, si esto es lo mejor de Event, no sé qué sería lo peor... HG

PAJAS MENTALES
Andros
La Cúpula/Col. X nº 105
B/N. 52 págs. 795 pts.
★★★☆

Todos quietos: un clon de Enric Rebollo anda suelto, o tal vez es que tiene un hermano gemelo oculto que sólo ahora ve la luz. Sea como sea, hay veces que un seudónimo no enmascara a nadie, y que por lo tanto, sólo sirve para juguetear y pasar un rato divertido, tanto por parte del autor como del público. Andros (¿no era una colonia, eso, cuyo anuncio decía "no cambies nunca"?), entonces, nos ofrece un buen rato de sexo cachondo y desenfadado, tal vez incluso más cachondo que otra cosa, tomando como tema las pajas mentales de la mayoría de la gente. Todos las tenemos y todos nos reímos, pero gracias a la excelente labor gráfica de este autor, ganan bastante en sustancia y en peso (sexual), que a fin de cuentas es lo que se le pide a un producto así: tal vez la próxima vez el bueno de Andros se decida a explorar vetas no tan cómicas del asunto, y entonces veremos cómo se las arregla. Teniendo en cuenta cómo está el patio, las cosas van bien... HG

PATRULLA X : LOS AÑOS PERDIDOS # 1
John Byrne
Forum.
Color. 56 págs. 395 pts.
★☆☆☆

Junto con la serie limitada Patrulla X : Hijos del átomo, Los años perdidos fue la principal apuesta de Marvel durante 1999 para recuperar la confianza de los viejos lectores hacia las colecciones de los mutantes. Pese a las buenas intenciones la operación de rescate no ha conseguido por el momento -y aún es un poco pronto para certificarlo- los objetivos deseados. La primera opción se desinfló poco a poco ante la deserción de Steve Rude y los posteriores problemas con Paul Smith, y sobre la segunda la expectación era ciertamente menor. John Byrne no es el que era y su reciente experiencia con Spiderman no había hecho nada más que reafirmarlo. ¿Sería diferente con unos personajes y unas situaciones que conocía de sobra?... Comenta Raimon Fonseca, en el artículo introductorio a este primer capítulo, que la idea de lanzar una nueva serie que descubriera qué les había pasado a los hombres X durante el largo periodo de hibernación la propuso Byrne hacia finales de los 80, en pleno esplendor artístico. Más valía que le hubieran dejado hacerlo en su momento y no ahora. Este tipo de



Pellizcos

comics, y este tipo de autores, lo queramos o no, han perdido espontaneidad y novedad. Byrne es un dibujante anticuado que repite una y otra vez unos esquemas manidos y alejados del tebeo espectáculo que necesitan los superhéroes actuales para recuperarse del hieratismo y la sobreactuación de los noventa. Además para acrecentar todavía más el hálito "retro" se ha intentado resucitar el espíritu sesentero, desde los personajes hasta el diseño de la portada (con los típicos rostros de los protagonistas junto al anagrama de Marvel), y lo que es más llamativo, el estilo de dibujo de Neal Adams (¿qué mejor método para lograrlo que recuperar al entintador de aquellos episodios, Tom Palmer?), y los imposibles diálogos de Roy Thomas, heredados por línea directa de Stan Lee... La nostalgia es un recurso tan capaz como cualquier otro para confeccionar buenas historietas, pero lo que hay aquí no es nostalgia, sino torpeza. Torpe es la idea de imitar, con menor calidad que en el original, seis páginas enteras que el mismo Byrne ya había dibujado en el nº 138 -el nº 2 de la primera época de Forum-, y torpe es la idea de seguir insistiendo en la herramienta del resumen tipo flash-back, que muy pocos utilizan porque ya huele que apesta, y torpe es también la idea de hacernos creer que Jean Grey puede haber muerto, cuando todos sospechamos cómo acabará, y torpe es la idea de... OG

Pajas mentales

MUJERES ALTERADAS 2
Maitena
Ed. Atlántida
Color. 82págs. 1400 pts.
★★★★

Mujeres alteradas

La obra de la humorista gráfica más famosa de Argentina (con permiso de Quino) sigue llegando a nuestro país en forma de cuenta atrás, apareciendo ahora el segundo volumen (después del cuarto y el tercero), y quedando inédito el primero, cosas que pasan... Maitena, desde sus páginas dominicales en El País Semanal, se encarga de diseccionar con escarpelo el día a día de las mujeres (alteradas) que pueblan nuestro mundo, demostrando con ello que todos somos humanos y que el humor no tiene fronteras, y sigue dando caña sin alejarse de aquellas páginas de la revista Makoki en las que ya daba muestras de un talento para el humor "demasiado íntimo", como lo califican algunos detractores. Sea uno hombre o mujer, seguro que no puede evitar esbozar unas cuantas sonrisas al reconocerse a sí mismo en situaciones reales como la vida misma y viejas como la humanidad, o en este caso, como la humanidad del ya casi extinto siglo veinte. Es curioso el hecho de que casi todos sus personajes sean zurdos, pero como ella misma nos confesó, es porque siempre se dibuja a sí misma reflejada en un espejo, una manera muy coherente de trabajar

imágenes
COMICS
C/ Pelayo, 18
Tel.: 96 352 05 73
46007 VALENCIA
El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.
SHOP
C/ Ruzafa, 14
Tel.: 96 394 39 24
46004 VALENCIA
Cómic, ilustración, cine, merchandising, rol, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m².
Tenemos servicio de ventas por correo.

a pesar de su engañoso nombre y de su apariencia de pastelillo de miel, este NO es un tebeo para niños, o como mínimo, para niños de esos de colorines que salen en los anuncios: los Raspa Kids son tal vez los personajes más adultos del universo historietístico español, y tal vez pueda pensarse con todas estas contradicciones que son para un público especializado: no, es para todos los públicos, pero no es para niños, y sí para... Bueno, que dejen de leer esto de una vez y se lo compren, vaya... HG

EL REINO SALVAJE DE CONAN
Roy Thomas y John Buscema / David Navarrot y Toni Fejzula
Ed. Planeta / Cómics Forum-Fantasía Heroica Nº 1
395 Ptas.
★★☆☆

Hay esperas eternas que, paradójicamente deberían quedarse en eso. Cuando el productor Carl Laemmle decidió en 1912 inventar el star-system, emprendió una gira con la actriz Florence Lawrence por todo Estados Unidos, y poco antes de llegar a Saint Louis, hizo correr el rumor de su muerte en un accidente ferroviario. Posteriormente, una vez Laemmle desmintió el rumor que él mismo había hecho circular, la Lawrence fue

El reino salvaje de Conan

acogida en la estación de tren por una verdadera multitud en estado de prehisteria. Nos gustaría pensar que Forum ha intentado esta misma maniobra con el título que ahora comentamos. Y decimos que nos gustaría porque, de no ser así, es bastante decepcionante el resultado conseguido. Años anunciando la aparición de este título, años barajado las diferentes posibilidades (formato magazine o comic-book; autores españoles o italianos o sólo americanos; material inédito o reedición de Marvel; artículos y relatos o nada de todo lo anterior,...) para terminar optando por la solución más sencilla, y esperemos al menos que rentable. La decisión final ha quedado bien clara: integrar en el nuevo título la reedición que quedaba por realizar de un título clásico Conan, como es King Conan, en el formato de La Espada Salvaje de Conan, y completarlo sólo con una historieta original española sobre el mismo personaje.
Esto no quiere decir que lo ofrecido diste de ser material de calidad. Nadie en su sano juicio podría plantear lo contrario ante Roy Thomas y John Buscema, ni ante unos autores españoles que demuestran mucha soltura y una gran fuerza expresiva. Pero para este viaje ni se precisaban todas las alforjas anunciadas, ni era necesario que acumulasen tanto moho. En fin, sigue siendo Conan, y al menos se ha hecho realidad el sueño de que los españoles podamos contribuir a recrear el mito, aunque sea en una edición más bien modesta, y, desde luego, mucho menos espectacular que Florence Lawrence. IAM

SOMOS CHICOS DE MENTA 1
Wataru Yoshizumi
Planeta DeAgostini
B/N. 395 pts.
★★☆☆

Wataru Yoshizumi se ha convertido en una de las autoras más populares en España. Su obra magna, Marmalade Boy, ha dado en el clavo al atraer a todo un colectivo algo olvidado, el de las jovencitas, y por eso sus nuevos mangas son seguidos con mucho interés por las editoriales. Su nuevo trabajo, Mint na bokura (traducido

Spawn

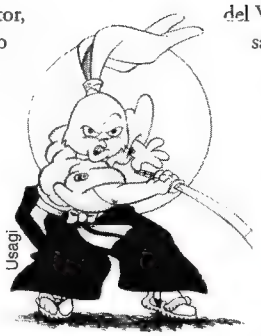
como Somos chicos de menta) ha llegado relativamente rápido a nuestro país... eso ya dice mucho.
Los protagonistas de esta historia son Noel y Maria, dos gemelos inseparables... hasta que Maria conoce el amor. Noel, muerto de celos, decide separarla de su nuevo amigo, y para ello se cambia a su instituto. Pero como una chica, porque no había plazas como chico... Yoshizumi domina el difícil arte de crear una historia coherente a partir de circunstancias increíbles, como ya demostró en Marmalade Boy, pero lo hace tan bien, y es todo tan mono, que seguro que funciona como rosquillas... AE

SPAWN: SANGRE Y SOMBRAS
Paul Jenkins/Ashley Wood
Planeta DeAgostini
Color. 595 pts.
★★☆☆

El personaje de McFarlane se hace adulto, pasa en las mejores familias y a todos nos llega la hora... Por lo visto (sólo por lo visto) ya han quedado atrás aquellos tiempos de portadas serigrafiadas e inicio de una serie que era "la bomba" y el súmum de los tebeos, una serie que a mí me pilló recién iniciada la universidad, en una época en que los tebeos me importaban muy poco (sí, a mí también me cuesta creerlo) y mi criterio era más bien nulo, pero de todos modos, el suficiente como para ver que aquella historia era atractiva, podía vender por sus dibujos, pero a la que leías diez números... pues eso, que te cansabas y a otra cosa. Los tiempos han cambiado, como digo, y ahora ya nadie se sorprende de que se hayan hecho películas de Spawn, muñequillos de Spawn, crossovers de Spawn, y cosas como la presente: una aproximació descarada al estilo Vertigo tomando Arkham Asylum como referente, en una historia de las de Jenkins (sí, ya sé que hay gente que le considera magnífico, pero para mi gusto no funciona al cien por cien) que entretiene, hace agradable la lectura para los que no estamos acostumbrados a estas cosas, y se salva... pero nada más. Lo de convertir a Spawn en una terrorífica leyenda urbana es cosa de su autor, así que él sabrá: por mi parte lo veo un poco flojo, pero en fin... HG

SUPERBO
Alan Grant/Greg Luzniak
Norma / Col. Lobo nº 23
Color. 74 págs. 750 pts.
★★☆☆

¿Alguien se quejaba de que Lobo se había vuelto repetitivo en exceso, y que su cómic ya no daba para más? Por lo visto, ya nadie se acuerda de que al Hombre las críticas le sientan muy mal, y más si vienen de la crítica especializada encargada de decidir lo que es bueno para el público y lo que no (léase Wizard), así que el mismísimo Alan Grant se pone frente a la cámara (en este caso frente al lápiz) para demostrarnos lo mal que lo pasa a manos de sus editores (tipos desalmados y sin piedad que le electrocutan cada vez que un gag no es políticamente correcto), y de cómo acaba perdiendo los estribos y uniéndose a Lobo en su cruzada por recuperar la dignidad que le habían quitado los sosodichos editores... Bueno, de lo que se puede deducir tras la lectura de esta nueva entrega es que Grant se toma muy bien las críticas (por lo menos las del Wizard) y que sabe echarle humor al asunto: de eso no cabe duda, pero por lo demás, Lobo es repetitivo hasta cuando se propone no serlo, y es que hace ya mucho que el Último de su tribu (ah no, ese era otro...) pasó a convertirse en aquello que estaba ridiculizando, es decir, la cara más ultraviolenta y sin sentido de los tebeos. ¿Por qué recordaremos con nostalgia aquellos episodios tan memorables como cuando zurraba a Superman con una monumental borrachera, por no hablar ya de las miniseries que le hicieron famoso tras su ridícula época vestido de amarillo? La vida es rajadamente dura (y repetitiva), pero sin embargo, aún nos hace reír de tanto en cuanto. HG


Usagi

Superbo

USAGI YOJIMBO: PRIMERAS ANDANZAS
Stan Sakai
Planeta
B/N. 128 págs. 995 pts.
★★☆☆

Usagi Yojimbo es el típico producto del cómic "independiente" americano de los 80: una versión "funny animals" de un género comercial. Cerebus fue una parodia animal de Conan, las Tortugas Ninja de Ronin y Usagi es la versión en conejo de Lone Wolf and Cub: el mejor manga de samurais de todos los tiempos. En estas sus primeras andanzas, Usagi parece, contrariamente a como se presenta, andar a cuatro patas más que caminar erguido. ya que sufre todavía de tres problemas básicos para una serie sobre un samurai. Primero: el subdesarrollado estilo cartoon, aquejado del mal de la frontalidad, y el excesivo recargamiento figurativo de la viñeta con un entintado de superficie que no sirve

para orientar al lector, restan dinamismo a los planos (cómo mejora con el tiempo y el color). Segundo: el personaje no explaya las viñetas, estas lo contienen. Y tercero y último: Sakai aún no controla el *timing* de las secuencias, especialmente grave en los duelos a espada. Aún prescindiendo de estos problemas básicos y contemplando las historietas como simples fábulas, éstas carecen de fuerza narrativa o valor metafórico y, aunque apuntan pequeñas tramas y personajes interesantes, no se desarrollan suficientemente entre pequeños relatos inanes que completan el prestigio. A pesar de su editora americana y su traducción española no puedo recomendar este tebeo. Sinceramente, muchos jóvenes autores nacionales pueden hacerlo mejor. ¿Qué pasa aquí?, ¿cuatro patas sí, dos pies no?
BH

WILDC.A.T.S / X-MEN
VVAA
World
Color. 190 páginas. 1.395 ptas.

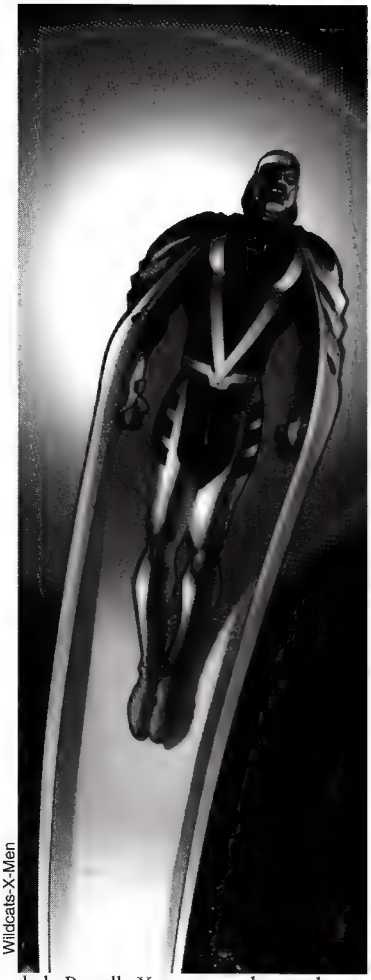
★☆☆☆

Era inevitable que algún día acabaran por encontrarse en el papel impreso los dos supergrupos que encumbraron al estrellato del noveno arte a Jim Lee. Por una parte la Patrulla-X, que en su día vendió millones de ejemplares gracias a los lápices del coreano, y por otro los WildC.A.T.s, creados por Lee, fiel reflejo (¿alguien dijo copia?) de los primeros. Ahora se recopilan en un único tomo los cuatro especiales que compartieron ambas formaciones, y que ya vieron la luz en España a lo largo de 1998. Las historias son perfectamente olvidables, para qué engañarnos. El torpe Scott Lobdell se ocupa de dos encuentros, los que tienen lugar durante la Segunda Guerra Mundial y en la época de la primera Patrulla, acompañado a los lápices por un soberbio Travis Charest (¡qué postalitas!) y por un, como siempre, mejorable Jim Lee. Luego James Robinson toma el relevo y narra el cruce de grupos durante la época dorada de los chicos de Claremont, con el brillante Adam Hughes dibujando. Finalmente, Warren Ellis nos cuenta "The Dark Age", un futuro postapocalíptico en el que Lobezno luce un modelito sadomaso, y que supone quizá lo más atractivo de todo el volumen, a pesar de que Matt Broome, el dibujante de turno, no esté a la altura de Charest o Hughes. En resumen, sólo para fanáticos de ambos grupos. **AN**

X-MEN : AMIGOS VERDADEROS
Chris Claremont/Rick Leonardi
Forum
Color. 96 págs. 995 pts.

★☆☆☆

Hay tebeos que marcan una época, y que a partir de su aparición se transforman en alguna medida los convencionalismos de su género. La mayoría, en cambio, suelen ser comics del montón, de usar y olvidar, de esos que sólo queremos que nos entretengan. Pero también hay, de vez en cuando, alguna obra que lo único que consigue es hacer retroceder unos cuantos pasos las consideraciones que teníamos sobre el personaje o los autores implicados. Este es el caso de X-Men: Amigos verdaderos, la última miniserie mutante publicada en nuestro país. Ahora que muchos empezábamos a reconciliarnos con Claremont gracias a la hábil reedición de sus mejores guiones, nos endilgan esto, una razón más para no comprarnos en el futuro - a no ser que cambien mucho las cosas- los tebeos de este buen hombre... Los mutantes bajan unos cuantos escalones más en su intento de recuperar el prestigio que llegaron a tener. Retomando los días de Excalibur, la historia conduce a Rachel y a Kitty Pryde a una Europa donde suenan los tambores de guerra ante la amenaza nazi. Eso sí, también sale Lobezno, que ya empieza a resultar cansino con esa carga de tópicos viriles y chulescos que se empeñan en otorgarle. Han insistido tanto en darle trabajo al personaje más popular -y comercial-



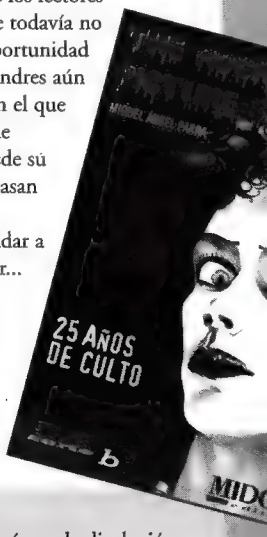
Wildcats-X-Men

de la Patrulla X que ya no les queda nada nuevo por contarnos de él. Un argumento plano, sin matices, rematado por el lápiz cansado de Rick Leonardi; una pena teniendo en cuenta el buen hacer que demostró precisamente en la mejor época de los mutantes, cuando funcionaba sustituyendo puntualmente a los dibujantes fijos de la serie.
El capricho de Marvel de narrarnos los periodos ocultos de la historia de la Patrulla X, la última estrategia para embolsarse dinero a costa de Tormenta, Cíclope y compañía, corre el riesgo de fracasar estrepitosamente con productos como éste. Y yo me pregunto, ¿era realmente necesario?
OG

¡MÁS PAPEL!

Los aficionados a las cosas raras estamos de enhorabuena: en primer lugar, por el estupendo trabajo de Jordi Sánchez-Navarro titulado "Tim Burton: Cuentos en Sombras", que Glénat ha sacado dentro de su colección Widescreen. Como todos los que integran dicha colección, este libro está trabajado al límite: a un cineasta con una decena escasa de producciones se le dedican más de 500 páginas en las que se desgranan todos y cada uno de los proyectos y filmes producidos desde su preproducción hasta la repercusión en los medios y en la crítica y público, pasando por un detallado resumen y finalizando siempre con comentarios que exploran al carismático cineasta desde el punto de vista más rigurosamente semiótico, aplicado claro está a la cinematografía. Entre muchas de las alegrías que este libro nos ha deparado se cuentan el poema íntegro que compone el cortometraje "Vincent", unas pinceladas muy gruesas y consistentes sobre el cine de Ed Wood y cómo Burton extrajo sólo aquello que era necesario, la compleja preproducción de "Pesadilla antes de navidad", o los secretos y entresijos de "Batman" y "Batman Vuelve", que en su día se consideraron material reservado... Una auténtica biblia para los muy aficionados al cine siempre sorprendente de este genio de nuestros días... Y siguiendo con rarezas, "The Rocky Horror Picture Show: 25 Años de Culto", un libro escrito por Miguel Ángel Parra y publicado por Midons, que nos desvela los complejos entresijos que llevaron a una obra de teatro-musical que habla de transexuales extraterrestres con deseos de crear vida a convertirse en una película de culto que 25 años después todavía mueve a las masas y las hace bailar aquello de "no lo sueñes; sólo hazlo". Si entre los lectores hay alguno que todavía no ha tenido la oportunidad de verla, en Londres aún existe el cine en el que no ha dejado de proyectarse desde su estreno. Si se pasan por allí, no se olviden de saludar a Frank'n'Further...

Hazael G.



RIFF RAFF

Estamos de enhorabuena, los inmensos Jayhawks nos van a visitar en los primeros días del mes de febrero, para hacer ni más ni menos que ocho fechas por nuestra geografía. Para los que no estéis demasiado familiarizados con su nombre, habría que decir que ellos son una de las bandas americanas que ha abanderado la música de raíces gringas en esta recta final del milenio. Muchos les han calificado como Country-Pop, y la verdad es que los Jayhawks –y otras estupendas bandas como Wilco o Son Volt- beben igual del Country clásico que de los míticos Flying Burrito Brothers o de luminarias del Pop atemporal como Big Star, Replacements, Beatles y demás orfebres de la melodía.

Llevan ya seis álbumes y ya iba siendo hora que nos visitaran, sí.

Comenzaron en la fría Minneapolis en 1985 y sólo un año después grabaron un homónimo álbum de debut –ahora inencontrable- en el que daban sus primeros pasitos demasiado aferrados al Country, Rockabilly e incluso Hillbilly. Ya con "Blue Earth" (en realidad una recopilación de maquetas adecentadas para su edición) comenzaron a fraguar su propio estilo y ya se decantaron por las melodías a dos voces de Mark Olson y Gary Louris -su creativo equipo bicéfalo-, y que se han convertido en la marca de la casa. La evolución siguió su curso y su fruto fue "Hollywood Town Hall", una pequeña obra maestra de los noventa que sonaba a gloria. Pero lo mejor aún estaba por llegar: "Tomorrow The Green Grass", un disco que se debería enseñar en los colegios junto a las obras de los Beatles, Hendrix, Led Zeppelin y demás clásicos de la música moderna, así lo mismo educábamos a una generación para que no se forraran mercachifles de la industria como la Oreja, Tamara o los Mojinos Escozíos –por poner tres ejemplos bien distintos-, pero eso es otra historia.

La desgracia llegó con la disolución del tandem Olson-Louris, una desgracia como otra cualquiera, pero que algunos aún no hemos podido superar. Un disco cada tres años era muy poco trabajo como para compartir entre dos inquietos y geniales creadores, y Olson decidió abandonar la nave. Louris siguió tirando del carro –después de replantearse también el abandono- y él solito se ha cocinado dos discos –"Sound Of Lies" y "Smile"- que aún sin llegar a la grandeza de sus predecesores, sí que contienen un buen puñado de grandes canciones. Si después de todo lo dicho no te pasas por sus conciertos mejor enchúfate a los 40 Subnormales y no te vuelvas a dejar ver por aquí jamás...

J.F. León

Eddie Campbell

por Hazael González

Eddie Campbell, la sombra alargada que muchos conocen de oídas pero no directamente, se ha materializado por fin de manera rotunda en nuestro país, empezando por su presencia editorial con From Hell (cuya publicación por parte de Planeta DeAgostini acaba de finalizar en nuestro país) o El Amnios Letal, que han batido todos los récords de ventas; y por otro lado, de forma también física con una extraordinaria exposición de su obra original en la Semana Negra de Gijón del pasado julio además de su impagable presencia, dando una imagen risueña y de fácil acceso que nos atrapa desde el primer momento: en el campo, al lado del recinto cultural, en una actitud relajada y medio resignada (sabemos que ha trabajado duro durante todo el certamen), contesta a nuestras preguntas en un tono firme y decidido, no escatimando palabras ni descripciones de su trabajo. Cerramos así la puerta abierta en el Volumen 2 nº 1, en el que la entrevista realizada a Eddie Campbell partía con la difícil premisa de que casi nadie había podido juzgar su trabajo de primera mano: ahora, con la promesa por parte de Planeta-De Agostini de editar próximamente Bacchus, no cabe duda de que las impresiones llegan como algo mucho más directo y vivo.

Gracias especiales a Norman Fer[illegible] por sugestiones en las cuales esta entrevista [illegible] posible y a Nora Ortiz por su labor de tra[illegible]

- Las primeras historias que hiciste eran autobiográficas, o al menos en su mayor parte, mediante el personaje de Alec. ¿Cómo te dio por meterte en el cómic y no en otro medio? ¿Era el que mejor se adaptaba a tus propósitos o lo elegiste sin pensar?

- Sí, a mí siempre me interesaron las tiras de prensa, el cómic me parecía interesante porque era un idioma nuevo. Además, justamente en el momento en que yo empecé a crear y a publicar, en distintos lugares del mundo el cómic se convirtió en un nuevo medio de expresión muy afin a las ideas que yo sentía, con cosas como el Maus de Spielgmann: era como si de repente en todos los lugares del mundo estuviesen brotando artistas que plasmasen sus ideas mediante cómic. El comienzo de esta situación podría situarse a finales de los sesenta, coincidiendo con una exposición de cómic que se hizo en el Louvre organizada por Pièrre Couperry y Maurice Horn, con autores como Milton Caniff, de la cual se publicó un extenso y riguroso catálogo. A mí me impresionó la seriedad con la que el cómic era tratado... esto es cosa de los franceses, como el interés de dignificar el cine mediante Cahiers Du Cinema, que consiguió darles categoría en Europa a Hitchcok o Welles... Aquí se logró lo mismo con George Herrimann, el Popeye de Segar o las novelas gráficas de Eisner..., lo trataban como algo serio. A la vez, había artistas que estaban creando algo totalmente nuevo: Alan Moore, Neil Gaiman... El mayor problema al que tuvimos que enfrentarnos fue la falta de mercado en todo el mundo para nuestros productos, y como tampoco había manera de llegar a tenerlo, tuvimos que crearlo: así nació Raw Magazine, una revista muy arriesgada que publicó cosas como el Maus de Art Spiegelman.

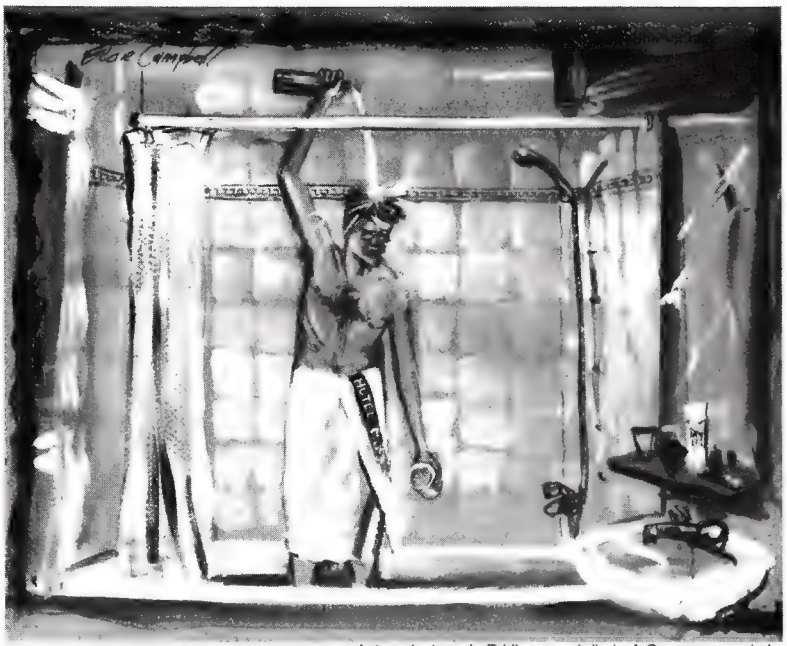
El problema que tiene el cómic

cómics que no me interesasen, como una tira que hice para la revista musical Sound que publiqué bajo seudónimo, pero eso fue un experimento. De ese modo no se gana mucho: yo tardé diez años en ganarme la vida con el cómic, concretamente cuando publiqué From Hell en el 89, una obra mucho más personal.

- Precisamente, tú te autoeditas con el sello Eddie Campbell Comics. ¿Cómo es llevar un sello editorial? Ser editor, guionista y dibujante todo a la vez no puede ser fácil. ¿eres feliz con tanto trabajo?

- Autoeditarse era algo que tenía que suceder, yo estaba destinado a ello: cuando trabajé para editoriales americanas como Dark Horse o el Hellblazer de DC no me quedaba del todo satisfecho, porque veía que mi trabajo no estaba representado fielmente. Un ejemplo, cuando yo realicé Dead Face para Dark Horse, ellos acababan de tener un éxito colosal con la serie Aliens vs Predator, de la que se habían vendido ¡entre 300.000 y 600.000 copias! Mi obra la anunciaban en la parte trasera de ese tomo, y yo no podía entender cómo dos trabajos destinados a un público tan diferente podían anunciarse juntos...

La verdad es que soy muy feliz como editor: en primer lugar, no



Autocaricatura de Eddie para el diario A Quemarropa, de la Semana Negra de Gijón

menos, sólo yo me digo a mí mismo "¡Oh, lo hice mal!", y no tengo que soportar que otros me echen la bronca ni dar explicaciones a nadie (risas). Bueno, colosal es lo que me ocurrió con From Hell, editamos doce mil copias y las vendimos en dos meses, ¡de un libro de 600 páginas! Esto es algo realmente grande para un producto autoeditado, fue mi mayor reto como editor, y tuve que repetirlo dos meses más tarde. El valor del material, que se distribuía desde Canadá, superaba el de mi propia casa, que tiene dos plantas y varias habitaciones: yo tenía mucho miedo de que el camión que transportaba las copias tuviese un accidente, porque lo habría perdido todo, ahora estaría en bancarrota y estaríamos haciendo esta entrevista tras las rejas de una prisión (risas).

-De ese modo, ¿te cuesta mucho trabajar con otros autores, estando acostumbrado a hacerlo y dirigirlo tú todo?

-A mí no me importa trabajar con material de otra persona, creo firmemente que es positivo el mezclar talentos, siempre y cuando sean buenos: Alan Moore es un autor de primera clase y fue un placer trabajar con él, o también con Neil Gaiman, con el que he trabajado dos veces. De todos modos, trabajar solo también me gusta: tal y como se ve en Bacchus yo compro ideas, pero las compro virginales, dejando muy claro que las voy a cambiar. Es mi personaje, y no creo que nadie le conozca como yo: de ese modo, compro las ideas y las adapto a mi propia concepción del personaje.

- Hablando de Bacchus, tu serie de mitologías clásicas revitalizadas. Por lo poco que hemos visto en España de ella, parece un cajón de sastre de la locura, tal vez de las ideas que no puedes meter en una serie de tono tan realista como la de Alec...

- Bacchus fue un reto para mí, una obra magna y una manera de viajar a otros lugares: además, lo empecé cuando dejé Inglaterra para establecer mi nueva vida. En Bacchus también ocurren sucesos tomados de la realidad: el segundo volumen se me ocurrió en el viaje de avión hacia Australia, y en el cómic sale un viaje en jet en el cual hay una pelea. Lo que más me gusta de Bacchus es que puedo situarlo en cualquier lugar del mundo y viajar a través de él: en las siguientes historias le llevé a las islas griegas y a Sicilia, implicándolo en relaciones con la mafia... Desde luego, el contrapunto existe: Alec ocurre en la parte de atrás de mi casa, mientras que Bacchus abarca todo el mundo. A la vez, From Hell también fue diferente, no sólo tenía que situarlo hace cien años, sino en un determinado contexto histórico y geográfico real, lo cual fue para mí un reto como creador.

- Vamos con From Hell: ¿cómo se mete uno en un proyecto tan complejo? ¿Pensaste "voy a trabajar en esto durante unos cuantos años", y ya está?

- Bueno, es que al principio no iba a ser complicado, iban a ser doce capítulos de ocho páginas cada uno, pero poco a poco las páginas empezaron a aumentar a doce, diecinueve, treinta y dos... (risas).

- Respecto a trabajar con Alan Moore, cuyos guiones son tan exactamente metódicos y definitorios: antes has dicho que te gusta trabajar con gente buena, pero ¿esa exactitud de Moore te constriñe, o por el contrario te estimula para crear?

- Bien, lo bueno es que Alan es un artista en sí mismo, él también dibuja, llegó a publicar una muy buena tira en un periódico de Northampton, Maxwell The Cat, en la que hacía guión y dibujo, y también otra serie en la revista Sound, de la que hablaba antes. Así pues, Alan sabe lo difícil que es plasmar las ideas en el dibujo: cuando te pide que dibujes una viñeta sabe lo que se puede hacer con ella, tiene una mente muy pictórica, no como otros autores más literarios que lo hacen de un modo más complicado. Con una mente tan pictórica es fácil hacerlo, lo difícil es introducir cambios, porque alterarían el espíritu de la

obra de Alan. Además, con su método de trabajo, Alan crea situaciones que no pueden ser alteradas, porque varias páginas más adelante pueden volver a aflorar. Claro que no siempre puede trabajar así: le pregunté una vez si enviaba estos guiones para su trabajo en Image (la serie Spawn), y me contestó que no, porque si lo hiciese así, ni siquiera lo leerían (risas).

- Me da la impresión de que From Hell contiene escenas que podrían resultar problemáticas desde el punto de vista de los censores. ¿Habéis tenido problemas de este tipo?

- Con la violencia no, más bien con los contenidos sexuales respecto a las costumbres inglesas. De todos modos, nosotros hacíamos una historia que reflejaba fielmente los problemas y el entorno de la época, así que los problemas fueron mínimos, porque las escenas ocurrían dentro de un contexto.

- ¿Qué hay del film que se está rodando ahora sobre From Hell? ¿Tenéis algún control sobre ello?

- Bien, en primer lugar el libro no podría adaptarse fielmente al cine, porque son dos obras muy diferentes, de un buen libro no necesariamente puede salir un buen film... Una de las cosas que me pregunto es por qué tuvieron que comprar los derechos de los personajes y de la historia, ya que son personas reales y públicas y no tenían por qué recurrir a nosotros para hacerlo... Hoy por hoy sólo espero que logren un buen film de Jack el Destripador, y que en ciertos momentos se note la influencia del cómic: perdí los derechos y no puedo hacer más...

- Respecto a tu estancia aquí en la Semana Negra, ¿estás contento con la exposición, o quieres retirar tu nombre de ella, como has hecho otras veces (risas)?

- ¡No, No! (risas). No, hace diez años que no veía mi obra expuesta, y la verdad es que me gusta

cómo ha quedado, y me gusta la Semana Negra. Incluso mi amigo Nino Ortea me está enseñando a escanciar sidra (risas). Hombre, tengo alguna pega con la estatua, me parece horrible (risas), pero no, es simplemente que es una visión distinta del personaje de Jack, no es mi trabajo... [Nota: la estatua a la que Eddie se refiere es una reproducción de su personaje del dr. Gull realizada en fibra de vidrio por los talleres de la Semana Negra, que estaba en el recinto de la exposición.] Lo que ocurre es que Alan y yo no quisimos hacer una visión glamourosa o atractiva del terror, sino que intentamos dar una visión realista de la vida y el miedo del Whitechapel de 1888. El lector debería sentirse asqueado por la violencia, no atraído por ella, aunque siempre habrá gente que disfrute... Nosotros intentamos reflejar un conjunto de pruebas policiales, de pruebas... no recuerdo la palabra... (risas). Es curioso, yo antes creía que el alcohol destruía las neuronas, pero ahora no me siento más estúpido que cuando empecé a beber (risas). Bueno, a lo que iba: yo intenté quitarles espectacularidad a los asesinatos, quería reflejar lo que era una persona mutilando a otra pero con planos medios, sin un primer plano detallado. Lo que ocurre es que al pasar la acción, la sangre va saliendo y salpicando al asesino, pero lo hice siempre buscando el realismo, no el sadismo. Oh, y por cierto, yo no creo que el dr. Gull fuera el asesino verdadero (risas). Sí, lo mejor que pudimos hacer con la obra fue poner en duda no sólo todas las teorías anteriores, sino también la nuestra... ¡Forense! Esa era la palabra que buscaba antes: forense, pruebas forenses (risas).

- Ahora que ya has acabado tanto From Hell como El Amnios Letal junto a Alan Moore, ¿vas a seguir trabajando con él, o te vas a tomar un descanso?

-E.C.: Bien, ahora Alan Moore está muy interesado en el mundo de la magia, y estamos adaptando unos experimentos arriesgados: el que preparamos ahora se llama Serpientes y Escaleras, basado en el juego de mesa en el que continuamente subes y bajas. Es un libro sobre la caída y la resurrección.■

CORDEROS
CON PIEL DE LOBO

por Ignacio Armada Manrique

Resulta casi una ironía que, a estas alturas de la Historia del Noveno Arte, sean los autores independientes, los cercanos al siempre corrosivo "underground", los que hayan tenido que reclamar para la narrativa dibujada la relectura de los mitos de los cuentos infantiles, esos cuentos que inspiraron los primeros tebeos que nos echamos a la cara en nuestra ya lejana infancia. Y lo es porque, como demuestra claramente este álbum, lo han hecho de forma no sólo original, sino renovadora para este género en particular y para el mundo del cómic en general.

En el fondo, "Little Lit" es la demostración patente de que una reflexión sobre el medio pasa obligadamente por los hacerla sobre los mismos formatos de éste, y de ahí la intención de *Art Spiegelman* y sus asociados de convertir el volumen en un objeto lúdico, que se abre con un tablero con recortables para jugar a recorrer en coche un barrio, y se cierra con una versión muy particular del juego de la oca. Entre medias, una antología de narraciones que revisitan los tópicos y los arquetipos de las típicas leyendas e historias para niños de nuestra cultura occidental, desde los cuentos con príncipe o princesa, hasta la semblanza de ogros o la reescritura de clásicos como Jack y las habichuelas mágicas o el episodio de Zanco Panco (*Humpty Dumpty*) de *Alicia en el País de las Maravillas*. Por supuesto, la revisitación tiene sentido desde el momento en que el género se convierte en un recipiente para aplicarle la ironía, el sentido de lo macabro e incluso lo políticamente incorrecto, siguiendo enseñanzas enunciadas hace décadas por individuos como *Shelton* o *Crumb*. *Spiegelman*, que por fin empieza a ser considerado por todos como algo más que el autor de *Maus*, ha creado una selección de autores que incluye lo más granado de determinada corriente del cómic marcado con el sello de "autor".

Así, tenemos un episodio paródico ("Prince Rooster") de *Spiegelman* sobre un príncipe que se cree un gallo y es finalmente "curado" por un sabio que parece un alter-ego de ese personaje *bigger than life* que es el "Mr. Natural" de *Crumb*. También una historia de monarquías con una reina ogra ("The Sleeping Beauty") que *Daniel Clowes* resuelve con un arte gráfico presuntamente luminoso y de trazo sencillo, cuando su contenido ideológico es precisamente todo lo contrario. Un *Joost Warte* entre la línea clara y lo puramente lineal recoge una historia holandesa de supuesto espíritu familiar ("The Leafless Tree"), mientras *David Mazzuchelli* se acoge al orientalismo y al estilo pictórico del grabado exótico para relatarnos una fantasía nipona ("The Fisherman & the Sea Princess") más cruel que los soldados del Sol Naciente en una guardería coreana.

Y así muchos más, entre ellos *Lorenzo Mattoti* ("The Two Hunchbacks"), con estética entre lo guiñolesco y lo feísta, o el mítico *Walt Kelly* ("The Gingerbread Man"), cultivando el cartoonist nostálgico con sus términos filosóficos totalmente invertidos. Y, como perfecto complemento, insertos de firmas como *Charles Burns* o *Bruce McCall*, remedando de forma torcida los recurrentes juegos visuales de las revistas infantiles (buscar errores, descubrir en un paisaje ciertos personajes,...).

Huelga decir que esta obra, de diseño impecable y novedad absoluta, parece diseñada para cualquier lector antes que para un niño. Se trataría entonces de un simple juego sarcástico sobre una serie de convenciones narrativas... si no fuera porque pensamos que todo esto puede ir mucho más allá.

Los aficionados a la historieta gráfica llevamos décadas defendiéndonos de la acusación de vivir en una perpetua infancia, de pretender prestigiar injustamente los tebeos con una aureola de barniz cultural, mientras consumimos productos que, no vamos a engañarnos ahora, tienen un resabio en muchas ocasiones no sólo infantil, sino claramente pueril. Un vistazo a un escaparate de cómics de superhéroes puede ser mucho más revelador que todas las palabras que ahora acumulemos.

Tal vez hemos equivocado el planteamiento. Tal vez de lo que debemos defendernos no es de ser o no infantiles, sino de ser o no enfermos del síndrome de Peter Pan. El cómic no nos hace más adultos, sino más críticos y más libres, o al menos potencialmente nos ofrece esa posibilidad. Y si tratamos el asunto de los críos, ¿quién ha dicho que las novelas de *Mark Twain*, las obras de *Lewis Carroll* o "La isla del tesoro" son textos adecuados para la infancia, sólo porque sus protagonistas son niños? Es lo mismo que afirmar que "Los viajes de Gulliver" es una lectura para menores de diez años; sólo porque en la obra de *Swift* aparecen los liliputienses. Claro que, qué vamos a decir, si resulta que es una de las novelas más editadas en colecciones editoriales infantiles.

Probablemente, los mejores lectores que podría tener "Little Lit" no somos nosotros, sino precisamente esos críos a los que torturan una y otra vez con historias diseñadas a partir de valores caducos, cuyo fondo puede ser positivo, pero cuya forma ya no comprenden.■

LITTLE LIT. Folklore & Fairy Tal Funnies
Edición de Art Spiegelman & Françoise Mouly
HarperCollins Publishers / Raw Junior Books

novedades enero

HELLBOY: LA MANO DERECHA DEL DESTINO 1 (de 2)

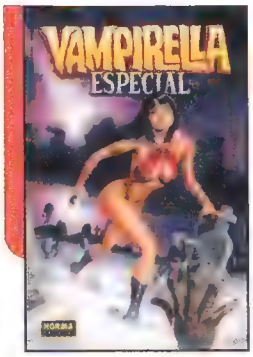
Mike Mignola

56 págs. 850 ptas.

RONIN

Frank Miller

318 págs. 4.200 ptas.



VAMPIRELLA ESPECIAL

Varios autores

56 págs. 850 ptas.

ALIENS VS. PREDATOR: XENOGÉNESIS

Andi Watson - Mel Rubi

96 págs. 1.500 ptas.

Y ADEMÁS...

CORTO MALTÉS: EL ÚLTIMO DISPARO
Hugo Pratt

CORTO MALTÉS EN SIBERIA
Hugo Pratt

CÓMO DIBUJAR SUPERHÉROES
Burt Sears

TRANSMETROPOLITAN: LA NUEVA ESCORIA 3 (de 3)
Warren Ellis
Darick Robertson

FLINCH 4
Varios autores

DARKMAN CAPÍTULO 7 (de 8)
Bynsuke Mita

NORMA Editorial

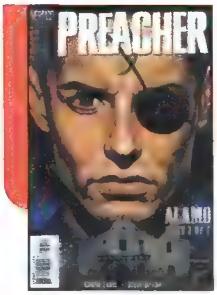
avance febrero

JOKER / MASK

Henry Gilroy - Ronnie del Carmen
Ramón F. Bachs

THE SANDMAN PRESENTA: LA CALLE DEL AMOR

Peter Hogan - Michael Zulli



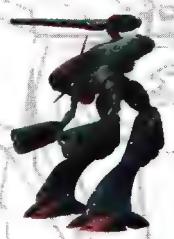
PREDICADOR: ÁLAMO

Garth Ennis - Steve Dillon

GIPSY 2

Thierry Smolderen
Enrico Marini

WE ARE THE ROBOTS



LOS ORÍGENES

En 1943, durante los constantes bombardeos americanos sobre Japón, *Ryuichi Yokoyama* representó en una ilustración para una revista de propaganda bélica, "El guerrero de la ciencia aparece en New York", al primer robot gigante. Pero sería ya en la postguerra cuando en la serie "Exploración marciana" (*Kasei Tanken*, 1954) varios personajes pilotarían por primera vez a un grupo de robots consumando el papel de extensión humana que los futuristas les habían previsto.

Esta serie forma parte de las aventuras de Astroboy, obra seminal de *Osamu Tezuka* "el dios del manga". "Tetsuwan Atom" (1951), más conocido como Astroboy, es un niño-robot creado en el 2003 por el profesor Temma para sustituir a su hijo muerto en un accidente de coche. Su corazón es un reactor nuclear, su cerebro una computadora, sus ojos proyectores, sus pies y manos cohetes y su cola una metralleta. *Tezuka*, licenciado en medicina, creo Astroboy con la intención de convertirlo en el Pinocchio del siglo XXI[1] para que sirviera de puente entre las cultura de humana y la mecánica. De hecho, consiguió sustituir la tradicional imagen del robot amenaza por la del robot amigo y, en 1963, lo convirtió en el primer manga animado para la televisión. Astroboy abrió así el camino para el inmediato desarrollo de un género que invadiría los televisores de medio mundo: los robots gigantes también conocidos como *Mechas*.

Una de las series de animación que siguió inmediatamente a Astroboy en 1963 fue "Tetsujin 2860", el primer *Mecha*[2]. "Tetsujin 2860", creado por *Mitsuteru Yokohama*[3] para la revista *Shonem* entre Julio de 1956 y Mayo de 1966, retoma el motivo de "el guerrero de la ciencia": resucitado tras la guerra por un grupo de villanos enmascarados, el robot es un proyecto frustrado de superarma creada por los doctores Kaneda y Shikashima al servicio del ejército japonés para aguantar a los aliados en la bahía de Tokio.

Aunque el *mecha* encarna y señala a la tecnología como símbolo de poder de un nuevo Japón desmilitarizado, tanto en sus argumentos, como en sus figuraciones, como en sus estrategias narrativas subyace el espectro apocalíptico, megalómano y paranoico del trauma nacional japonés: la bomba nuclear.

Debido a su desarrollo histórico en paralelo, los *mechas* guardan importantes semejanzas con el género cinematográfico del monstruo gigante japonés o *kaiju eiga* que surgió en el Japón de postguerra a partir del primer film del saurio *Godzilla* (Gojira, Inoshiro Honda, 1954).

El origen de los conflictos en el manga de *mechas* está cargado siempre de un revestimiento futurista: el científico loco, la invasión alienígena[4]... mientras, paradójicamente, los villanos suelen adoptar una forma que remite a un terrible pasado mítico: seres antiguos reencarnados en máquinas (Great Mazinger), una raza de titanes, los dinosaurios que reclaman lo que en tiempos les perteneció (Getter Robot). Este giro se repite en el *kaiju* pero de un modo mucho más esclarecedor desde el punto de vista figurativo: el monstruo gigante japonés es un animal mutante[5] producto de algún experimento nuclear malparado. En suma, en ambos géneros se ofrece una constante perspectiva apocalíptica en la que un punto de inflexión o colapso del progreso moderno conduce al terrible retorno del fantasma de una época de barbarie: metáfora inequívoca del holocausto nuclear.

Ante la magnitud de la tragedia

LOS MECHA JAPONESES

por Breixo Hardinguey

se erige el *mecha*, igualmente descomunal, repitiendo en lo figurativo esta fatal puesta en abismo, el efecto dominó emblemático de la paranoica era atómica. En un abrupto salto de escala entre sus proporciones humanas y la inmensidad del superrobot, el conductor irradia la naturaleza o espíritu de *Tetsujin* desencadenando desde las palancas y botones de su cuadro de mandos la reacción mecánica de nuestro titán de un modo casi instantáneo. Mientras, al modo de las *matriuskas*, este lo envuelve configurándose como su cuerpo y coraza, su máscara y avatar[6]. El proceso presenta una similitud estructural con la interpretación de *Pignon*[7] sobre la bomba nuclear: una ruptura dimensional que liga el mundo microscópico de las partículas elementales, alejado de la experiencia sensorial inmediata, con el macroscópico del hongo atómico.

Además, estas escenas de transición hombre-máquina funcionan como principal centro argumental en las que los conflictos desembocan y se resuelven sin remedio en el estrato del robot marioneta. Así nos describe *Aumont* la de *Grendizer*. Un bloque de planos representa, en el momento del combate, la metamorfosis del héroe que se hunde, a toda marcha, en las entrañas de la tierra para, de repente, a través de un proceso nunca aclarado, pasar de lo humano a lo cibernético: bloque de un valor narrativo nulo pero con gran valor ritual (La operación se acompaña, por otro lado, de una potente vocalización de la palabra "metamorfosis"...)[8]. Según él, los espectadores se reconocen e identifican con la serie de un modo ritual mediante la repetición en cada episodio de secuencias y planos claves[9] que convierten al *mecha* en un ídolo ante el que periódicamente se postran sus fieles espectadores en señal de adoración.

En resumidas cuentas, el género está complejamente trazado de metáforas que señalan argumentalmente el miedo, figurativamente el deseo y narrativamente la fascinación por el poder atómico. En cierto modo el *mecha* funciona como Talismán para conjurar el fantasma nuclear absorbiendo sus atributos, y desplazando a su interior todas sus contradicciones.

TODO BAJO CONTROL

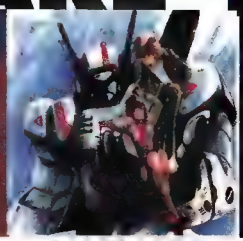
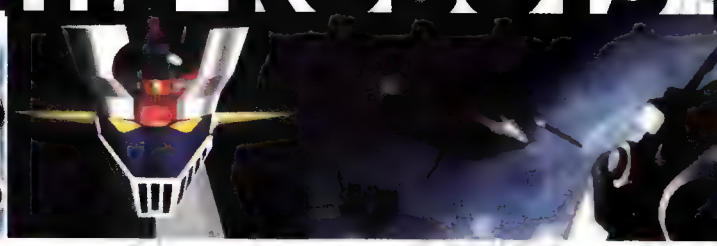
A pesar de lo anteriormente mencionado, como respuesta *high-tech* a los superhéroes, el género robótico es uno de los más neutrales culturalmente del manga. De tal modo, ha resultado ser el más exportable arrasando la Europa de finales de los setenta y primeros ochenta, década dorada del género.

La responsable de la explosión mundial del fenómeno fue una famosa saga obra de *Go Nagai* que se desarrolla en un mismo universo: Mazinger Z, (1972)[10], Great Mazinger y Getter Robot[11] (1973), Getter Robot G, UFO Robot Grendizer[12] y Kotetsu Jeeg (1975). Grendizer/Goldorak en Francia o Mazinger en nuestro país alimentaron una serie ingente de productos derivados como comic-books de producción propia o álbumes de imágenes que vendieron en total hasta 5 millones de ejemplares[13].

A cualquier español al que se pregunte sobre los robots gigantes japoneses se le vendrá una imagen a la cabeza: Mazinger Z. Mazinger arranca del enfrentamiento entre dos científicos: el doctor Kabuto y el doctor Hell. Hell aprovecha el descubrimiento conjunto de unos peligrosos manuscritos durante una expedición en Creta para intentar dominar el mundo. Con el fin de sabotear los planes de Hell y evitar este inquietante porvenir, Kabuto construye un robot gigante pilotado por su nieto Koji desde el interior de su cabeza: Mazinger Z

El famoso robot debe los principios de su fórmula origi-

WE ARE THE ROBOTS

nal a Tetsujin 2860. Su piloto habitual es un vástago juvenil de su inventor, Shotaro hijo del doctor Kaneda, pero Tetsujin es el primer robot protagonista privado de facultades propias: todo es obra del piloto, el robot puede actuar como "bueno" o "malo" según quién lo conduzca. Este punto se refuerza posteriormente en Mazinger[14] que en japonés, traduciendo literalmente los ideogramas que lo componen es majinga.. escrito mediante los ideogramas kanji...Ma significa "demonio", Jin "Dios" y Ga "piloto"[15]. Esta valoración neutral que se hace de la tecnología robótica contrasta con el, anteriormente expuesto, juicio crítico del progreso científico que se deriva de las tramas de estas series. En el primer caso proviene de una cierta paranoia apocalíptica, en el segundo deviene en un perturbador desdoblamiento psicológico que desestabiliza la personalidad del *mecha* dando lugar al primer héroe abiertamente esquizofrénico de la historieta.

Se podría rebatir que, como robots no autómatas, los *mechas* no puede ser considerados como personajes sino como meros instrumentos. Sin embargo, aun dejando de lado la entidad de un protagonista gigante, no debemos tomar por neutralidad tecnológica lo que es una neutralización de la tecnología. El hecho se ejemplifica en las secuencias de los primeros episodios de Mazinger Z en las que Koji aprende a pilotarlo como si se tratase de un caballo: asistimos a una domesticación.

En realidad, la innovación fundamental de la saga de *Nagai* apuntala esta neutralización del *mecha* añadiendo a la indeterminación psicológica la inconsistencia corporal. La característica más popular del Mazinger es su sistema de defensa: al grito de ¡Puños fuera! las manos se escinden de su cuerpo propulsadas como un misil contra el enemigo para reincorporarse posteriormente a sus brazos[16]. La presión de la industria juguetera en favor de productos interactivos acentuó progresivamente este tendencia, desarrollando lo desmontable hasta llegar a lo combinable. La factoría *Nagai* introdujo en 1973 con "Getter Robot" la primera propuesta que exploro en este sentido las posibilidades morfológicas del robot gigante: el robot compuesto o Gettai (en japonés unión). "Getter Robot" se forma a partir de la unión de tres astronaves pilotadas correspondientes a los tres cuerpos del ejército: Getter 1 adaptado para la batalla aérea, Getter 2 para la terrestre, Getter 3 para la acuática. Divisible y reintegrable, su cuerpo niega nuevamente la palabra al *mecha* recordando que no es más que un mecano, producto del ensamblaje.

Tras la saga de *Nagai* las series más importantes que redefinieron la figura del robot fueron "Gundam Saga" de 1979, "Macross Saga" de 1982, "Patlabor" de 1988 y "Shin Seiki Evangelion" de 1995.

Los robots gigantes fueron desplazados paulatinamente tras la superexitosa serie de *Yoshiyuki Tomino* "Gundam" que redujo el robot a una armadura mecánica o exoesqueleto poco mayor que su piloto compensando su desacralización mediante la multiplicación formando una estructura jerárquica de grupo o comando militar[17].

La pérdida de dimensiones va acompañada significativamente de dos fenómenos. Por una parte, la indiferenciación total del robot entre los de su serie o bien su vinculación inequívoca a un piloto; fin del desdoblamiento psicológico. Por otra, se mantiene la inestabilidad morfológica del robot pero reconstituyendo ahora su consistencia física: ya no se desmontan sino que, a partir de "Macross", se transforman mediante una serie de pliegues articulables.

¿ Qué extraña conexión existe

LOS MECHA JAPONESES

entre los elementos definitorios del *mecha*: megalomanía y desdoblamiento/desmontaje?. Quizás se clarifique añadiendo que los nuevos argumentos también encogen ante la envergadura apocalíptica de los anteriores dibujando porvenires distópicos verosímiles como un desastre ecológico o conflictos sociales (consecuentemente los robots pilotados pasan de *peace-makers* o defensores a *peace-keapers* o vigilantes). El robot gigante funcionó como espantajo colectivo: su proceso de neutralización no fue otro que el de digestión nacional del terror atómico.■

[1] Entre otras muchas novelas *Tezuka* adapto "Pinocchio" en 1952.

[2] "Robot Santôhei" de *Koremitsu Maetani* es anterior (1952) pero no pilotado. "Tetsujin" tuvo varios *spin offs* como dramas de radio (en 1959 y 1978), una serie de acción real para la NTV (en 1958) y tres series de animación (en 1963, 1980 y 1988). "Tetsujin" se paso por la televisión norteamericana en 1966 bajo el nombre de "Gigantor" o "Iron man Nº 28".

[3] Otras series de robots de *Mitsuteru Yokohama*: "Thunder Boy" de 1962, "Iron Samson" de 1962, "The Green Devil" de 1965, "Great Thunder" de 1971. Pero otro gran éxito sería el *mecha* de aspecto egipcio "Giant Robot" de 1967.

[4] Argumento típico introducido por la última producción de *Nagai*, "Ufo Robot Grendizer". Grendizer o Goldorak es un robot con uniforme de samurai construido para hacer frente al enemigo extraterrestre procedente de Vega.

[5] Aunque tuvo varias versiones robóticas o *cyborg* como Mechagodzilla, el dragón Ghidorah o el pájaro Mogera, en los años 70,

[6] El dramático salto se repite en el escenario político de todas estas series, del nivel aunque masivo local de la megaurbe (denominada habitualmente con resabio postnuclear Neo-Tokio) automaticamente se pasa, escabullendo el papel del Estado o nación, al nivel planetario, representado por superorganismos mundiales en forma de siglas.

[7] PIGNON, Dominique "La guerre-monde en Communications" Nº 42, Seuil, Paris, 1985

[8] AUMONT, Jacques "Los monstruos mecánicos. Serie, percepción, tiempo y juego" en Anàlisi, Num 9, 1984

[9] En detrimento del valor narrativo de la serie, ahogado por el frenético ritmo de producción industrial.

[10] El manga es de 1969, nosotros nos referiremos al anime pues es el responsable principal del éxito del género y es indisociable como fenómeno al del manga.

[11] "The Starvengers" en Norteamérica.

[12] Goldorak en Francia

[13] Datos para toda europa tomados de "Manga, Manga" de F. L. SCHODT

[14] La serie está impreganada de una atmosfera general de desdoblamiento psicológico. Entre la nómina de villanos de Hell encontramos al Barón Ashura, un ser hermafrodita que, aunque muta de aspecto, aparece normalmente escindido simetricamente entre hombre y mujer.

[15] SABBATINI, Gabriela "Encilopedia multimedia de la animación japonesa. Vol. I Robots" "Berserker, Barcelona, 1999

[16] Mientras, su compañera Afrodita ofrece una versión androide de la guerrera amazona disparando sus pechos, motivo por el cual Mazinger Z fue expresamente prohibida por el Opus Dei en España.

[17] En Gundam se encuentran hasta 12 robots.

From Hell

JAY AND SILENT BOB STRIKE BACK
(O DE LOS NUEVOS PROYECTOS DE KEVIN SMITH)

por Angel Carralero

Cuando Bob Weinstein, uno de los principales responsables de Dimension Films (subsidiaria de Miramax) confirmó mediante un comunicado de prensa que el título del nuevo film en el que Kevin Smith trabaja actualmente sería Jay and Silent Bob Strike Back, seguro que más de un fan no pudo contener su sonrisa y pensar: "Bueno, esta vez la referencia a Star Wars está en el título".

Y es que el último largometraje relacionado con la trilogía de New Jersey, que hasta ese momento sólo se conocía por el título de trabajo de View Askew 5, promete bastante. Con Scott Mosier nuevamente encargado de la producción, financiando la película a través de View Askew Productions (la empresa que ambos crearan durante el rodaje de Clerks), con el propio Weinstein y con casi todos los actores y actrices habituales, Smith se rodea de su "gente de siempre para hacer lo de siempre". Jay and Silent Bob Strike Back comenzará a rodarse el próximo mes de enero en Los Ángeles... e incluso se ha facilitado ya el día en el que tendrá lugar el estreno de la película en Estados Unidos: el 10 de agosto de 2001.

El nuevo film de Kevin Smith vuelve a contar con:

Jason Lee – Como Brodie y Banky

Jeff Anderson - Randal

Brian O'Halloran - Dante

Ben Affleck - Holden y dos nuevos personajes (no aparecerá como Shannon Hamilton).

Matt Damon - Un personaje de una película ajena al universo View Askew con la que Kevin Smith tuvo relación (¿El Indomable Will Hunting?) y dos nuevos papeles.

Renee Humphrey - Trish The Dish

Scott Mosier, George Carlin y Chris Rock - Nuevos personajes no especificados.

Alanis Morristette - Un papel que podría ser nuevo... o no.

Kevin Smith - Silent Bob

Jason Mewes - Jay

Se está en negociaciones con:

Joey Lauren Adams (como Alyssa Jones), Dwight Ewell (en un papel no especificado) y Charlie Sheen (que ya ha recibido un guión de la película para estudiarlo y dar o no su aceptación. El protagonista de Hot Shots debutaría así a las órdenes de Smith).

Está totalmente confirmado que no aparecerán:

Linda Fiorentino, Shannen Doherty, Claire Forlani, Alan Rickman, Salma Hayek y Jeremy London.

Respecto a las nuevas incorporaciones hay que destacar la de Shannon Elizabeth (American Pie), que será una de las protagonistas importantes y la de Selma Blair (Cruel Intentions), de la que, por cierto, Kevin Smith ha dicho que "hará conmigo varias películas si ella quiere, porque es muy buena gente".

En otro orden de cosas, hay que comentar también que la serie animada de Clerks aparecerá en vídeo y DVD (por el momento en Estados Unidos) el día 20 de Febrero mientras que la edición especial de Dogma, con muchísimo material adicional, lo hará (sólo en DVD) el 23 de Enero también del año que viene. Smith también está realizando en la actualidad una columna de opinión semanal para la web Psycomic, además de sus habituales charlas en universidades y convenciones norteamericanas. Y los primeros bocetos de la serie de Green Arrow, que está comenzando a guionizar, ya han visto la luz hace muy pocas fechas.

Aprovechamos esta noticia para recomendar el libro coordinado por Manuel Bartual: "Kevin Smith y la Trilogía de New Jersey", referencia imprescindible del Askew-mundo en nuestro país y que aún puede ser encontrado en múltiples librerías.■

FROM HELL

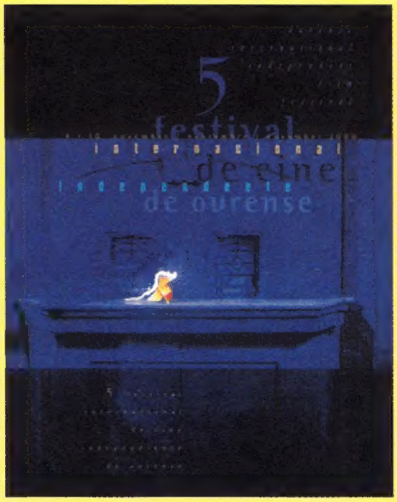
FINALIZA EL RODAJE

Por fin concluyó el rodaje de From Hell, la adaptación de la obra de Alan Moore y Eddie Campbell, que comenzó el 5 de Junio en la ciudad de Praga, un lugar verdaderamente excelente para representar el Londres de la Época Victoriana.

Todavía sin fecha de estreno, la película, protagonizada por Johnny Depp (La Novena Puerta) y Heather Graham (Austin Powers 2) y dirigida por los hermanos Albert Hughes y Allen Hughes (Menace II Society), cuenta la historia de Jack El Destripador desde el punto de vista de Moore.

Según las fotografías que acompañamos, la ambientación podría haber quedado bastante bien reflejada. La niebla londinense, desde luego, está muy presente, como lo está un vestuario increíblemente cuidado y unos decorados magníficos. El propio Eddie Campbell se muestra más que satisfecho con lo que está viendo, según refleja frecuentemente en su página-web. Esperemos que no haya ninguna decepción cuando la producción se complete de manera total y podamos observar la cinta en las salas.

Angel Carralero



FESTIVAL CINE INDIE EN OURENSE

por Henrique Torreiro

Entre el 4 y el 10 de noviembre fue celebrada en Ourense la quinta edición del único festival de cine de la comunidad gallega. Diez largometrajes y una treintena de cortometrajes de diversas nacionalidades compitieron por los premios: éstos fueron concedidos finalmente, en largometrajes, a la película argentina Río Escondido, de Mercedes G. Guevara (Gran Premio del Festival), la francesa Sur un air d'autoroute, de Thierry Boscheron (Premio al mejor nuevo autor europeo) y la australiana The Day Neil Armstrong Walked on the Moon, de Michael J. Rivette (Premio del público); y en cortometrajes, a la francesa Gelée Précoce, de Pierre Pinaud (Premio del Jurado, que además destacó con una mención especial HLA identique, del también galo Thomas Briat), la co-producción germano-portuguesa Respirar (debaixo d'água), de António Ferreira (Premio 'Eixo Atlántico') y la española 15 días, de Rodrigo Cortés (Premio Canal + del Público). En las secciones paralelas, una pequeña retrospectiva del director Michael Winterbottom, una reivindicación de Torrente Ballester en su relación con el cine (la película Surcos supuso todo un descubrimiento para buena parte del público) y estrenos como la más que notable Divertimento, de J. García Hernández, o Querido Fidel, un sorprendente documental sobre Marita Lorenz, quien fue amante de Fidel Castro en 1959 y de la que se va descubriendo toda su vida como agente para las más diversas organizaciones de espionaje —la CIA, por ejemplo, le encomendó matar al líder cubano, aunque ella se negó—. En el terreno de la animación, tres magníficos cortometrajes a concurso (Bsss y Lazy Sunday Afternoon, de los alemanes Felix Gönnert y Bert Gottschalk, respectivamente, y Animal, del español Miguel Díez Lasangre) y la presentación del trailer de El Bosque Animado, ambiciosa producción gallega en 3D que será lanzada por todo lo alto (distribuye Buena Vista) el próximo verano. Más información y catálogo en PDF en www.ourencine.com.■

DELIRIOS COMIC

Aquí una página de Jan de cuando los tebeos se llamaban tebeos.
¡ BANG ! ¡ BANG ! ¡ BANG !...

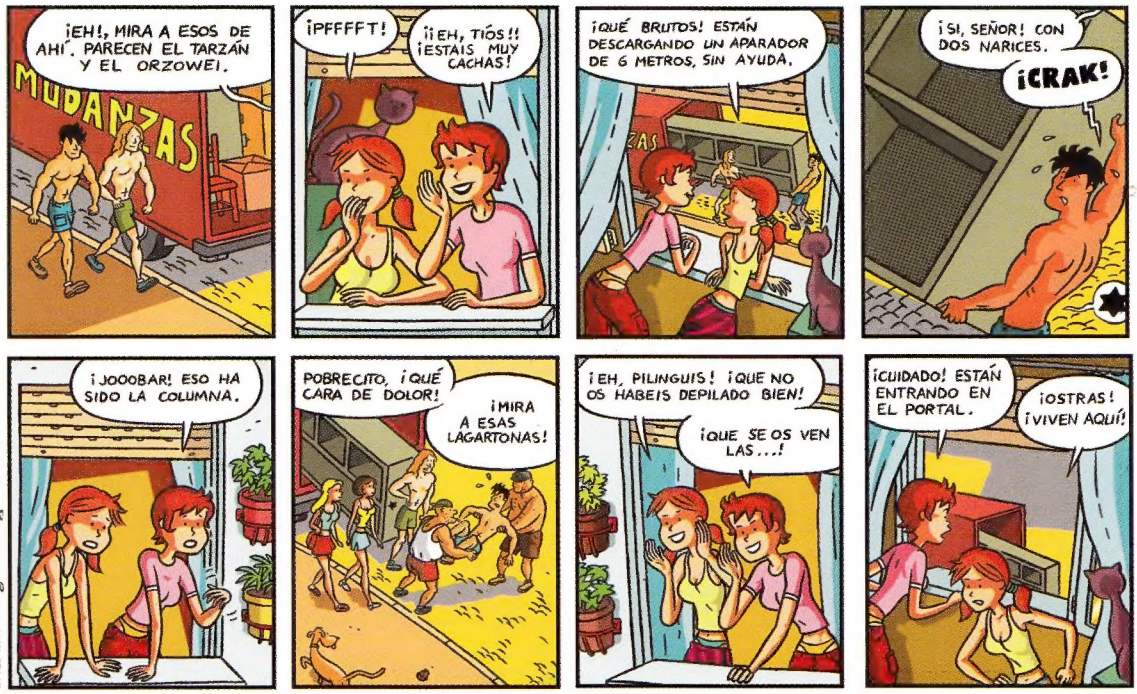
Una sección de Chema García.

CAB HALDOO
EL "ASALTO"...
¡BANG! ¡BANG! ¡BANG! ¡BANG! ¡BANG!
¡BANG! ¡BANG! ¡BANG!
¡BANG!
¡CRAK! ¡CRAK!
¡NO TIRES, BANDIDO! ¡NOS RENDIMOS!
¡QUÉ BANDIDO NI QUÉ GARGARAS! ¡SOY SAM FILL, SASTRE!
¡ME ENTERÉ DE QUE CAB SE MARCHABA DEL PUEBLO, Y NO PODÍA CONSENTIRLO! ¡TIENE QUE PAGARME ESTA FACTURA!
¡YA!
EJEM...
12-2

Página de una historieta de dos, aparecida en el JAUJA nº 11, 1983.

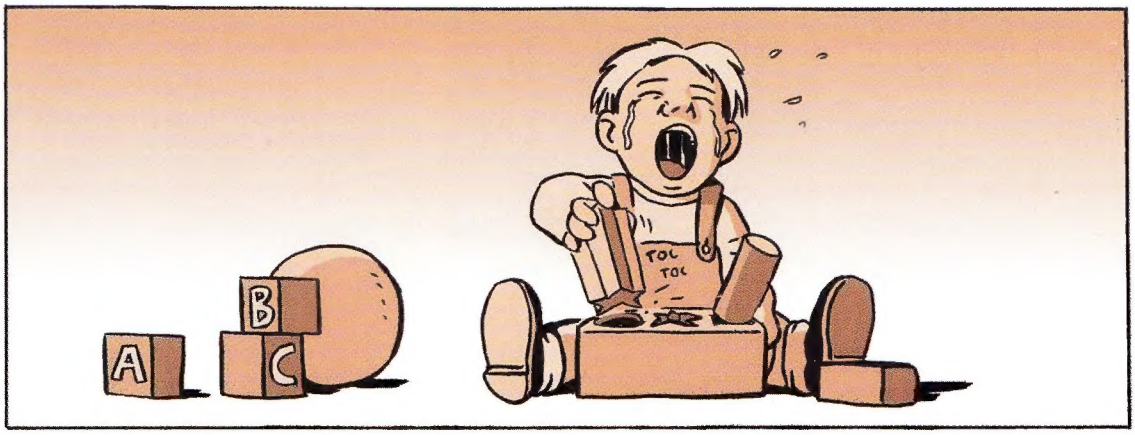
JAN

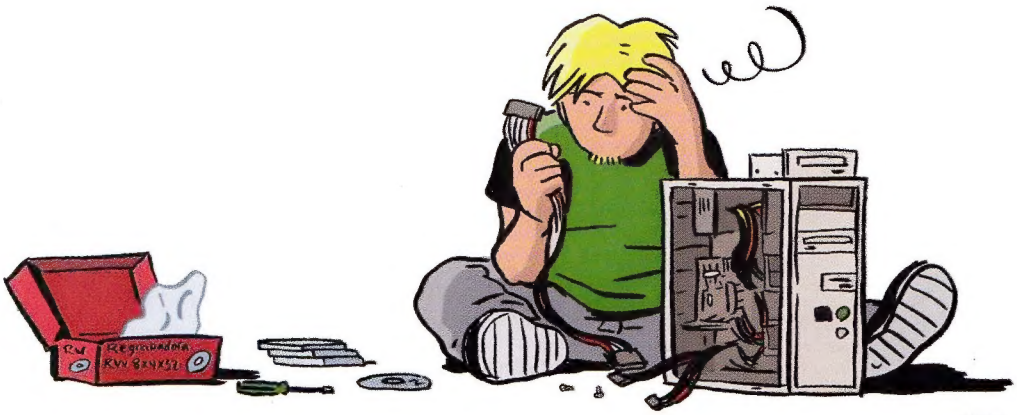
Trabajó en la animación allá por Cuba cuando todavía no se escuchaban por allí las habaneras de Carlitos Cano. Al aparecer por España se le pudieron ver montones de dibujos infantiles. No tardó en dar en el clavo con Superlópez, a desarrollar un estilo hoy conocido por todos y a convertirse en uno de los grandes. Sus trabajos se vieron y se ven en Gaceta Junior, Strong, Trinca, Tío Vivo, TBO, Planeta y un largo etc.


¡EH!, MIRA A ESOS DE AHÍ. PARECEN EL TARZÁN Y EL ORZOWEI.
MUDANZAS
¡PFFFFT!
¡¡EH, TIÓS!! ¡ESTAIS MUY CACHAS!
¡QUÉ BRUTOS! ESTÁN DESCARGANDO UN APARADOR DE 6 METROS, SIN AYUDA.
¡SI, SEÑOR! CON DOS NARICES.
¡CRAK!
¡JOOOBAR! ESO HA SIDO LA COLUMNA.
POBRECITO, ¡QUÉ CARA DE DOLOR!
¡MIRA A ESAS LAGARTONAS!
¡EH, PILINGUIS! ¡QUE NO OS HABEIS DEPILADO BIEN!
¡QUE SE OS VEN LAS...!
¡CUIDADO! ESTÁN ENTRANDO EN EL PORTAL.
¡OSTRAS! ¡VIVEN AQUÍ!

Ángela y Clara

en el espacio interior





SERGIO

OJO CON LO QUE DICES EN EL CHAT DE CALLE 13. AHORA LO PUEDE VER TODO EL MUNDO.

Chatear no volverá a ser igual. Participa en Chat13 los miércoles y jueves a partir de las 22 h y los domingos desde las 20h. Y, si te quedan manos, puedes ver Calle 13, poner el teletexto en la página 113 y alucinar. Entra en www.calle13-es.com.

CALLE 13

EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN

Quiero · ONO · Retevisión · Teleriojo · R · MENTA · Canarias Telecom · Euskaltel · CANAL DIGITAL SATÉLITE

www.calle13-es.com